PS3 • Wii • Xbox 360 • PC • Vita • PSP • DSi • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

Nº 253

HOBBY CONSOLAS

→ ANÁLISIS

PES 2013
¿Listo para recuperar el trono del fútbol?

GUILD WARS 2
El juego de rol online que triunfa en PC

→ REPORTAJE

DERROTA A TUS MIEDOS
Reunimos 6 juegos que te enfrentarán a tus peores fobias

METAL GEAR GROUND ZEROES
Kojima desveló en Tokio su nueva aventura... ¡y estuvimos allí!





MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



CALL OF DUTY BLACK OPS II



COMPARAMOS SUS MODOS ONLINE EN LA BATALLA MULTIJUGADOR DEL AÑO



LOCOSxDD
FORO XD

ENERGY SISTEM
the heart of your music

MÁS LIGEROS MÁS POTENTES



PVPr: 115,00 €

ENERGY TABLET DE ENERGY SISTEM: UNA ELECCIÓN INTELIGENTE

Navegar, hablar o compartir contenidos por Internet es ahora más fácil con los Energy Tablet i10 y s7 de Energy Sistem. Con diseño slim y ultraligero, pantalla multi-táctil (IPS de alta definición en el Energy Tablet i10), WiFi N y memoria ampliable hasta 64 GB se convierten en un compañero de viaje perfecto. Además, podrás descargar miles de aplicaciones y juegos para Android 4.0.

www.energysistem.com

NUEVOS ENERGY TABLET
DESDE 115 €

LOCOSxDD
FOROXD

BIENVENIDOS

El genio que tuitea todo lo que come



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

JAVI ABAD

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Ternera hervida con arroz. Mientras estoy escribiendo estas líneas, consulto la cuenta de twitter de Hideo Kojima (@hideo_kojima_en) y puedo ver una foto de lo que ha cenado hoy. No me preguntéis por qué, pero el genio de Konami le enseña a sus seguidores (137.558 exactamente) cada cosa que come. Si me lo cuentan hace unos años, no sé si me habría sonado a ciencia ficción o a coña directamente, pero es que hoy en día se consiguen cosas increíbles gracias a la tecnología. Como resolver un tema de portada desde la playa (literalmente) sin ir más lejos…

El evento de celebración del 25 aniversario de la saga Metal Gear se celebró a finales de agosto en Tokio. Los japoneses, siempre tan corteses, no cayeron en la cuenta de que yo iba a estar de vacaciones por esas fechas cuando lo organizaron, así que ahí me veis, luciendo palmito en bañador sobre la fina arena de Levante, mientras reenviaba a la redacción las imágenes que me estaba pasando Kagotani, nuestro corresponsal en Japón, nada más salir del sarao. Y todo a través de un simple teléfono móvil, oiga, que tampoco es plan bajar a la playa cargado con la sombrilla, la toalla y un ordenador. De nuevo, una situación así me hubiera parecido algo impensable no hace mucho tiempo, pero ahora vivimos en un mundo interconectado en el que cualquier cosa es posible.



Lo que no ha cambiado es la importancia del anuncio de un nuevo Metal Gear, así que a nadie le extrañará ver la imagen de *Ground Zeroes* en nuestra portada, y a nadie le extrañará tampoco saber que Hobby Consolas estaba allí. Porque hay temas que no podemos dejar escapar, aunque nos esté dando el sol de lleno en el cogote.

Síguenos en **twitter**
No te pierdas nuestros tweets
@Hobby_Consolas



Síguenos en **nuestra web**
www.hobbyconsolas.com

Síguenos en **facebook**
hazte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas



LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Otro año, la misma guerra. Y no puedo reprimir las ganas de ponerme a tope con el modo multijugador de *Medal of Honor* y *Call of Duty*. Aunque confieso, que lo que no he parado de tararear durante estos días ha sido la canción "Here´s to you" que suena durante el trailer de *Metal Gear Solid Ground Zeroes*.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

El medio del miedo. El cine es una forma muy eficaz de transmitir terror, pero creo que los videojuegos nos meten aún más en la experiencia. Aún así, hace bastante que no encuentro un juego que me haga pasar pavor del bueno. Espero encontrar el terror deseado en el sangriento reportaje que hemos preparado.



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

Kojima, Konami y un tal Big Boss… *Metal Gear Solid* se ha vuelto esta semana *Ground Zeroes* con un video que me ha hecho revivir el mítico teaser del E3 en el que Hideo Kojima presentó su maravilloso *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Muchas gracias a Konami, que sin comerlo ni beberlo me ha rejuvenecido.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan…

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



SUMARIO



CONTENIDOS DEL Nº 253



PÁGINA 32 REPORTAJE

METAL GEAR

Reunimos todos los lanzamientos y anuncios que han acompañado al 25º aniversario de esta saga legendaria.



PÁGINA 40 REPORTAJE

BLACK OPS II vs. MOH WARFIGHTER

Comparamos, punto por punto, el modo multijugador de estos dos grandísimos "shooter" bélicos.





¡VUELVE EL FÚTBOL!

La mejor liga del mundo se juega en casa, ¿cuál es vuestro simulador favorito?

PÁGINA 66 NOVEDAD PES

PÁGINA 76 NOVEDAD INAZUMA

PÁGINA 112 AVANCE FIFA 13



PÁGINA 50 REPORTAJE

SUPERA TUS MIEDOS

¿Cuáles son tus peores pesadillas? Descúbrelo en un reportaje que reúne los próximos juegos de terror para todos los formatos.



PÁGINA 94 REPORTAJE PÁGINA 116 AVANCE

WORLD OF WARCRAFT

Descubrid las novedades de la expansión Mists of Pandaria, y las claves del éxito del juego original.

TODOS LOS JUEGOS



LOCOSxDD FOROXD

CELEBRÁIS CON NOSOTROS EL 25 CUMPLEAÑOS DEL MITO DE LA LUCHA

Y vuestros luchadores favoritos de Street Fighter son...

El 30 de agosto se cumplieron 25 años desde que la recreativa del primer Street Fighter viera la luz. Para conmemorar tan señalada fecha, organizamos en nuestro Facebook una votación en la que debíais elegir vuestro luchador favorito de toda la saga. Aquí tenéis es el resultado...

3º

14% de votos

KEN

Es chulo, pero porque puede. Ese Shoryuken incendiario, ese melena dorada y esos combos de patadas vuelven locas a las nenas. Menos mal que está casado...



LOCOSxDD
FOROXD





1º

RYU

22% de votos

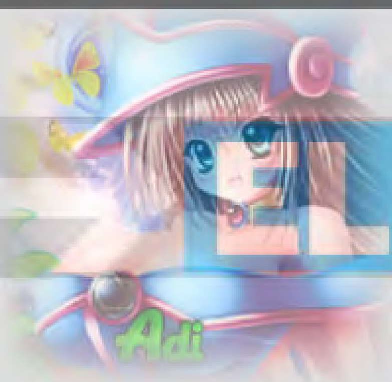
Habéis elegido al héroe indiscutible de la saga como vuestro favorito por su estilo equilibrado, por su facilidad de manejo... y porque ser un tipo solitario y misterioso mola, claro. Seguro que lo celebra con más entrenamiento para la próxima votación.

2º

BLANKA

16% de votos

Sí, parece cómico y es un desaliñado, pero sus ataques cuerpo a cuerpo hacen temblar hasta a Zangief. ¿Quién no ha soñado con ser capaz de lanzar ataques eléctricos como él?



LOCOSxDD FORO XD

La imagen

La cara y las Cruz de Super Mario Bros.

Así de simpáticas están las hermanas Cruz (Penélope y Mónica) en el último anuncio televisivo de Nintendo. Y "Pe" no sólo se disfraza de Super Mario... sino que se atreve a pedir "una seta per favore" al frutero, después de jugar a *New Super Mario Bros 2*.

→ LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



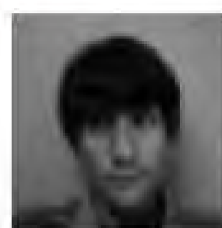
■ Facebook

Participa en nuestro perfil oficial:
www.facebook.com/hobbyconsolas



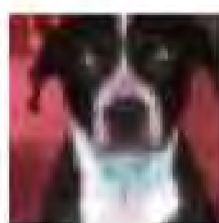
Andrés Pardo

“Me esperaba algo mas del contenido de PC, la verdad. Ni siquiera lo puntuáis por separado de las consolas y no costaría tanto.”



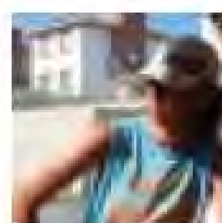
Javi García Holly

“Muy buena esta ultima entrega , os faltó un poster de *RE6* jeje, para la próxima estaría bien un reportaje de *Dead Space 3*.”



Carlos Pérez

“El nuevo *Counter*? Eso es una beta por Dios. Acabo de comprarlo y estoy flipando, pocos modos de juego, solo 10 jugadores...”



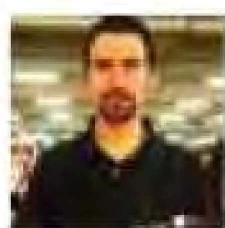
Samuel Santiago.

“¿Peli de *Metal Gear*?. No deberían hacerse más pelis de videojuegos porque nunca se conseguiría transmitir esa sensación única.”



■ Twitter

Participa en nuestra página:
@hobby_consolas



@FranNXGM

“A Wii U se le está exigiendo lo que no se le exigió a PS3 y Xbox 360. Si no, compara los títulos de lanzamiento.”



@rabiadelsur

“Aquella Game Boy que gané en un sorteo de la Hobby Consolas sigue siendo el mayor logro de mi vida.”



@LRB1983

“Hobby Consolas ¡Qué gran época! El libro de textos de todo estudiante de los 90. XD.”



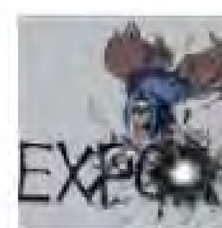
@MigueSoloRFP

“Ea, pues ya he terminado con la reestructuración total de los posters de @Hobby_Consolas.”



■ Hobbyconsolas.com

Participa en nuestros foros:
www.hobbyconsolas.es/foros



Expo

“Me asusta un poco el ritmo de *Last of Us*. Parece tan centrado en dar realismo a los movimientos que parece demasiado lento.”



Origen

“No tenía esperanza de que me gustase *Halo 4* cuando se anunció lo de Bungie. Pero lo que estoy viendo de él me está gustando mucho.”



Jorge12GM

“Nadie duda que Wii U vaya a tener un *Zelda*, pero si el proyecto fuese de esta envergadura... sería un pelotazo vende-consolas.”



Tovarin

“Patético, *Declassified* es *Black Ops*, mismos mapas, armas... Y con gráficos que dan risa siendo una Vita. Menuda decepción.”



¿Os parece bien que piensen en "suavizar" Dark Souls?



Sí



Roberto Ganskopf
Colaborador de Hobby Consolas

Libertad para morir

¿Cuánta gente habrá dejado un juego tan completo como *Dark Souls* por estar harto de "palmar" una y otra vez? ¿Y qué me dices de *Demon's Souls*? Pues lo mismo. Ay, Daniel, que no todo el mundo tiene tantas horas o ganas "disponibles" como para morir veinte veces o que le aplaste un enemigo casi con sólo mirarle. Incluir un modo con una dificultad rebajada haría que muchos jugadores pudieran disfrutar de títulos así, y los más "duros" del lugar siempre podrían seguir jugando en difícil.

No



Daniel Quesada
Jefe de Sección en Hobby Consolas

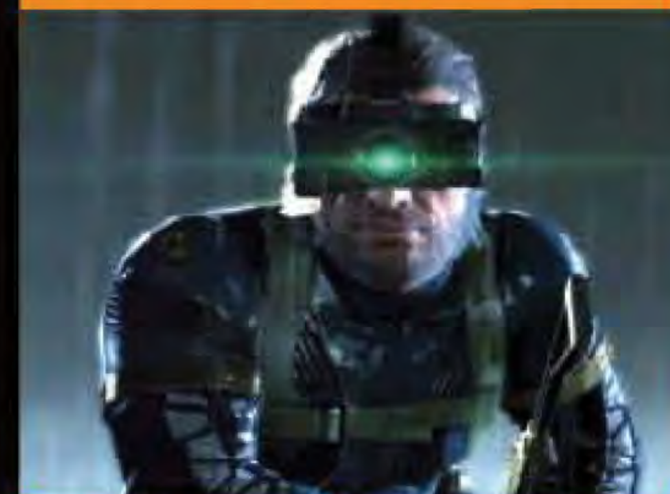
No le robéis el alma

Te lo planteo así, Roberto: ¿y si ponemos un manual de instrucciones al lado de la Gioconda, para que cualquiera la entienda sin tener que pensar o especular? Perdería la gracia, ¿verdad? Lo mismo pasa con *Dark Souls*. Parte de su esencia consiste en ser difícil (igual que la de otros juegos es la de ser "para toda la familia"). Un modo fácil supone traicionar a los jugadores que adquieren ese producto como algo especial, pensado para ellos. Se piensa más en arañar unos dólares que en satisfacer a los fans.

SUBEN



→ LA EDICIÓN 25 ANIVERSARIO de *Final Fantasy;* una caja que contiene los 13 juegos de la saga, la BSO y un dibujo de Yoshitaka Amano.



→ METAL GEAR también cumple 25 años, y lo celebra con una nueva entrega, un juego para móviles, un spin off... ¡y una película!



→ PS VITA, que ha recibido un importante empujón con los anuncios que se han presentado en la GamesCom.



→ EL FÚTBOL, que vuelve a escena con el "derbi" de todos los años: un nuevo *FIFA* contra *Pro Evolution Soccer.*

BAJAN



→ DAWNGUARD, la expansión descargable de *Skyrim*, que podría no aparecer en PS3 debido a problemas técnicos.



→ EL CIERRE DEL ESTUDIO LIVERPOOL por parte de Sony. Eran los herederos de Psygnosis (*Wipeout*)



→ EL ROBO DE RESIDENT EVIL 6 y la venta de unidades en el mercado negro que se ha producido en Polonia.



→ LAS ESPECULACIONES sobre la potencia de Wii U, que salen a escena por culpa de declaraciones poco afortunadas.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Warren Spector
Director creativo de Disney.

"Tenéis que hacer personajes más creíbles en lugar de armas más creíbles (a John Carmack, creador de *Quake*)"



Suhei Yoshida
Jefe de desarrollo de los estudios de Sony.

"Todavía es demasiado pronto para una rebaja en el precio (de PS Vita). Tenemos buena respuesta del público."



Alex Hutchinson
Director creativo de Assassin´s Creed

"Queremos que *Assassin´s Creed* sea una franquicia como Mario. ¿Es menos espectacular si sale cada año?"



LOCOSxDD FOROXD

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

Kojima me ha alegrado el mes... eso sí que ha sido una "vengueanza".

A quién seguir



Team Bondi
Los chicos de L.A. Noire tienen nuevo juego. *Whore of the Orient* será next gen.



Devil May Cry
El juego sigue dando que hablar y ahora llegan también noticias sobre la película.



GTA V
Rockstar sigue filtrando información... el anuncio parece inminente.

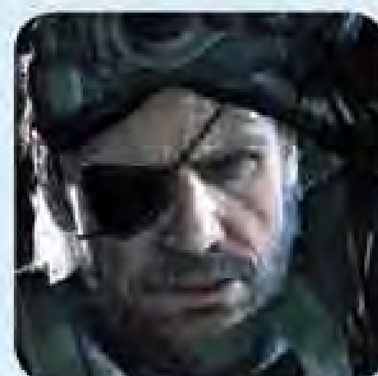
Tendencias

ComicConJerez
#JapanWeekendMadrid
Lightning Returns
#Castlevania3DS
Wonderbook
Apple_Samsung
UltimateFIFA
EpicGames



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

¿Next Gen?



Metal Gear Ground Zeroes @kojima

El próximo Metal Gear desarrollado por Kojima llegará en 2013. En el vídeo se anuncia para PS3 y 360 (aunque puede llegar a PC e incluso Wii U). Kojima ha logrado el bombazo que pretendía.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Lo curioso es que este anuncio cuestiona la fecha de llegada de PS4 y Xbox 720. Si de verdad este juego es para esta generación (que viendo el vídeo cuesta creerlo) no parece que las nuevas consolas lleguen antes de 2014. Y al tratarse de un prólogo de *Metal Gear 5*... este sí que sería un juego next gen.



PS4 y Xbox 720 @frankgibeau

Uno de los jefazos de Electronic Arts se está gustando al confesar que ha visto a las nuevas consolas, que existen y que son tan espectaculares que cambiarán el sector.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



A este hombre no hay quien le calle. Me gustaría ver qué cara están poniendo en Sony y Microsoft. Vale, todos damos por hecho que están ahí, pero cada vez parece más difícil que lleguen pronto. A mi tuit de antes me remito.

Evolución



Memoria @investigación

Según un estudio alemán, las personas que juegan con videojuegos al menos 5 horas a la semana mejoran su memoria. Además, los shooters en primera persona aumentan la rapidez de las reacciones.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Qué gozada que este tipo de conclusiones empiecen a ser habituales en los medios de comunicación. Atrás queda la tabarra con la epilepsia, la adicción, los problemas visuales... Los videojuegos empiezan a verse por todo el mundo de una forma más objetiva, y sus efectos dependen de su uso.



Potencia Wii U @Blitz_TwoTribes

Dos desarrolladores que trabajan para la consola han desvelado algunos datos de su capacidad técnica. Su conclusión es que es algo más potente que PS3 y 360. Menos procesador, más memoria RAM.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Si realmente es así, no pasa nada. Nintendo no ha prometido en ningún momento una potencia descomunal. Ellos proponen experiencias -juego asimétrico, funciones de la pantalla del pad- y no potencia técnica. Y hasta ahora les ha ido de lujo.

GameStop
power to the players

EXCLUS!VO

GRANDES LANZAMIENTOS POR 19,99 euros cada uno*



Consulta el listado de juegos que puedes entregar aquí:



Entregando dos juegos* ¡hay más de 200 títulos que puedes entregar!

*Sólo para clientes con tarjeta PowerCard. La valoración EXTRA se aplicará siempre que vaya destinada a la compra de uno de estos títulos. Valoración EXTRA limitada a dos juegos comprados por transacción de venta de uno de estos títulos. La transacción (venta y compra) debe estar reflejada en el mismo ticket. Consulta listado de juegos admitidos para esta promoción en tienda. Los productos deben estar en perfecto estado y funcionar correctamente. Los juegos de importación no son aceptados. Son aceptados como máximo dos juegos del mismo título, en la misma transacción. Oferta valida durante los 15 días posteriores a la fecha de lanzamiento de Tekken Tag Tournament 2 a 66,99€, Borderlands 2 a 62,99€, Formula 1 2012 a 66,99€, FIFA 13 a 71,99€ y Resident Evil 6 a 71,99€. Promoción no acumulable con otras ofertas o promociones. Promoción no válida para dinero en efectivo. Oferta limitada a las 5.000 primeras unidades compradas en el periodo de la oferta.

¡RESERVA YA LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS!

Medal of Honor Warfighter



EXCLUS!VO

Haz tu reserva ahora y llévate:
- DLC Trijicon Optics 3 pack
- Chapas metálicas
- Beta Battlefield 4

Chapas limitadas a 1.000 unidades. DLC limitado a 1.500 unidades en PS3, 750 en Xbox 360 y 250 en PC

Forza Horizon



EXCLUS!VO

Haz tu reserva ahora y llévate:
- Ferrari 458 (DLC)
- Dodge Challenger SRT8 (DLC)

Limitado a 1.500 unidades

Halo 4



EXCLUS!VO

Haz tu reserva ahora y llévate:
- Armadura y arma (DLC)
- Pack de 8 especializaciones (DLC)

Limitado a 1.000 unidades

Assassin´s Creed 3 Freedom Edition



EXCLUS!VO

Edición EXCLUSIVA que sólo encontrarás en GameStop. Incluye figura, DLCs, libro de arte y ¡muchas cosas más!

Limitada a 2.800 unidades en PS3, 1.200 en Xbox 360 y 300 en PC

Promociones válidas hasta el 15 octubre de 2012. GameStop Iberia SLU. Ctra. NIII Km. 343. Valencia. Promociones y precios válidos salvo error tipográfico.



MOLA

➔ Que la selección de Venezuela por fin se pueda elegir en el próximo FIFA. A la decimoquinta va la vencida.
El problema es que les ha pillado tan a contrapie que solo han acertado a poner a los venezolanos famosos de los que se han acordado: Baute, el Puma, Boris Izaguirre...



➔ Que me tocara un *Resident* para 3DS gratis en Hobby Consolas. Gracias.
De gracias, nada, majo. Cincuenta euros.

➔ No afeitarse y justificarlo con que quiero ser el protagonista de *Max Payne*.
Oye, mientras no cumplas el resto de "rituales" de Max, te lo admitimos.

➔ Empezar a jugar a *The Punisher*, a ver qué tal, y pasarte el juego entero.
Te felicitamos. Por eso y por encontrar una recreativa en pie, que ya escasean...

➔ Que mi primo aprenda a leer con Hobby Consolas.
¡Ostras, qué responsabilidad la nuestra! A ver, bonito, repite con nosotros: mi mamá me mima. ¡Lola, la ola!

➔ Que cuando juego a *Max Payne 3*, mi madre me pregunta que si es un reportaje de Callejeros.
Que no te vea *Darksiders II*, a ver si va a creer que Muerte es Karmele en Sálvame.

➔ Que la próxima generación de smartphones va a tener la potencia gráfica de Xbox 360.
A estos móviles tan modernos ya solo les falta hablarte. Ah, no, espera...



➔ La nueva sección de Manu del Campo. ¡Nace el Risto Mejide de las redes!
Le mola tanto la idea que hasta se ha pillado las mismas gafas de sol.

NO MOLA

➔ Que Ryo Hazuki sigue metido en la cueva y no se digne a dar señales de vida con Shenmue III ni Shenmue HD. ¿Llegarán alguna vez?
Sospechamos que, con lo alto que tienen el listón y lo expectantes que están, el pobre Ryo estará escondido de puro miedo escénico, el angelito.



➔ Que me haya viciado con *Mario Bros* de NES, habiéndome comprado *Skyrim* hace dos semanas.
¿Te has comprado *Skyrim* para NES? Pues sí que tenía potencia el aparato, al final.

➔ El contenido tan pobre de PC y el tratamiento tan malo. Para eso no pongáis nada.
Poco a poco, poco a poco. Prometemos tratar a los "peceros" como se merecen.

➔ No saber el día definitivo del lanzamiento de Wii U.
Es como una fiesta sorpresa de cumpleaños. Si te lo dicen, pierde la gracia.

➔ Que no se sepa nada de un nuevo *Monster Hunter* para PS3 o Vita. ¡Necesito cazar con gráficos HD ya!
Si los protagonistas ya van de camino, pero con lo que se tarda en cazar cada bicho en ese juego, llevan un retraso...

➔ Dormirme con la cara en la contraportada de Hobby y luego salir con toda la cara llena de tinta negra.
Tú eres de esos a los que le viene bien la edición digital.

➔ Que Rockstar no de más información de *GTA V*.
Ya puestos, que no dé *GTA V*.



➔ Conducir por la izquierda en *Sleeping Dogs*. ¡Menudo lío!
Lío para el pobre Wei. Como lo pillen "los civiles" yendo al revés, se le va a caer el pelo...

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

➔ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





LOCOSxDD
FOROXD

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	New Super Mario Bros. 2	(3DS)	-	1
2	Guild Wars 2	(PC)	-	1
3	Darksiders II	(PS3)	-	1
4	FIFA 12	(PS3)	1	2
5	Assassin´s Creed Revel.	(PS3)	8	2
6	Max Payne 3	(PS3)	2	4
7	New Art Academy	(3DS)	-	1
8	Sleeping Dogs	(PS3)	-	1
9	PES 2010	(PS3)	-	1
10	GTA Liberty City Stories	(PSP)	-	1





Guild Wars 2
La buena salud del PC como plataforma de videojuegos cogerá a más de uno por sorpresa. A nosotros nos parece genial y este juego se lo merece. Si el mes pasado hubo un tercer puesto, este RPG se cuela segundo.

Darksiders II
A Muerte no le hace falta amenazar de ídem a todo el mundo. Él solito se vale para meterse de lleno en casi todas las listas.

Por plataformas

PS3
1 Darksiders II
2 FIFA 12
3 A.C. Revelations
4 Max Payne 3
5 Sleeping Dogs

XBOX 360
1 Darksiders II
2 FIFA 12
3 Call of Duty: MW 3
4 Sleeping Dogs
5 Assassin´s Creed Rev.

Wii
1 Michael Jackson
2 Mario Party 9
3 Just Dance 3
4 New Super Mario Bros
5 Super Mario Galaxy

PC
1 Guild Wars 2
2 Diablo III
3 Total War Shogun 2
4 L.A. Noire
5 WOW Wrath of the...

3DS
1 New Super Mario B. 2
2 New Art Academy
3 Mario Kart 7
4 Super Mario 3D Land
5 mario Tennis Open

PS VITA
1 Metal Gear Solid HD
2 Modnation Racers
3 Uncharted: el Abismo...
4 LEGO Batman 2
5 Gravity Rush

NDS
1 Dora la E: Puppy
2 La G. Aventura C. Dora
3 En la cocina con Dora
4 New Super Mario Bros
5 Madagascar 3

PSP
1 GTA Liberty City Stories
2 Assassins Creed Blood.
3 GTA Vice City Stories
4 NBA 2K12
5 FIFA 12

EN OTROS PAíSES

En Japón

Del 13 al 19 de agosto — Datos cedidos por The Magic Box

1 New Super Mario Bros. 2 3DS
2 Pokémon Blanco y Negro Versión 2 NDS
3 Dragon Quest X: Mezameshi Itsutsu no... Wii
4 Just Dance 2 Wii
5 Tohoku Daigaku Karei Igaku Kenkyuusho 3DS
6 Taiko no Tatsujin: Chibi Dragon... 3DS
7 Tousouchuu: Shijou Saikyou no Hunter... 3DS
8 Wii Sports Resort Wii
9 Kobitodzukan: Kobito Kansatsu Set 3DS
10 Kirby´s Dream Collection Esp. Edition Wii



Dragon Quest X. Esta secuela, a caballo entre el JRPG y el MMO, se cuela en la lista en tercera posición, lejos del nuevo superventas nipón: New Super Mario Bros. 2. ¡Menuda lucha!

En EE.UU.

Del 18 al 25 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1 New Super Mario Bros. 2 3DS
2 Darksiders II Xbox 360
3 Sleeping Dogs Xbox 360
4 Darksiders II PS3
5 Sleeping Dogs PS3
6 Mario kart 7 3DS
7 The Last Story Wii
8 Super Mario 3D Land 3DS
9 Kingdom Hearts 3D: Dream Drop... 3DS
10 NCAA Football 13 Xbox 360



The Last Story. Este bizarrísimo juego de acción, rol y plataformas es la sorpresa de la lista norteamericana de este mes. Incluso ha conseguido desbancar al fútbol americano.

En Gran Bretaña

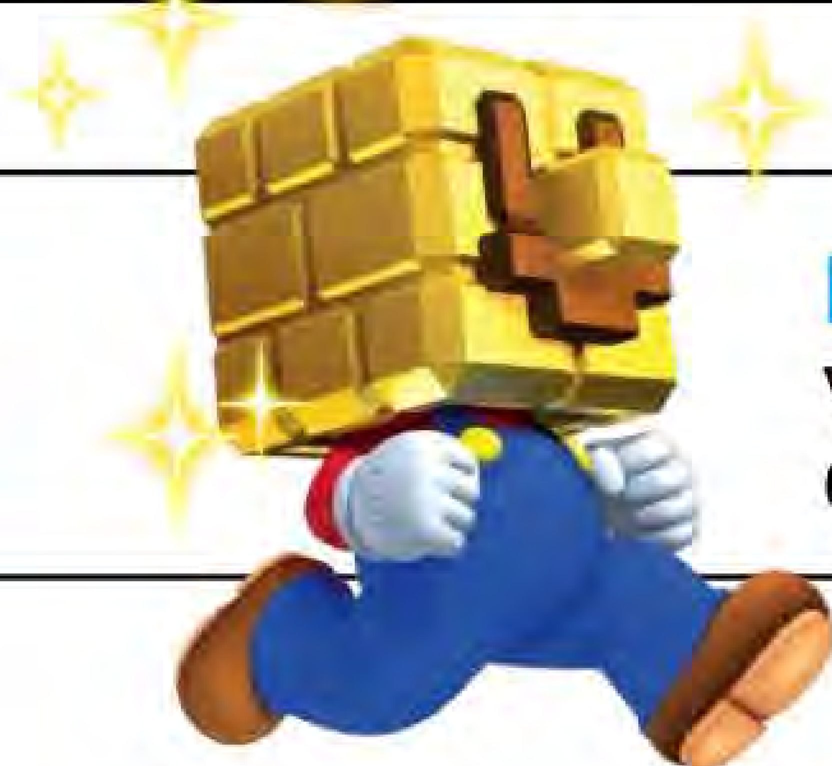
Del 24 al 31 de agosto — Datos cedidos por UKIE

1 Guild Wars 2 PC
2 Sleeping Dogs Xbox 360
3 New Super Mario Bros. 2 3DS
4 London 2012 Xbox 360
5 LEGO Batman 2: DC Super Heroes Vita
6 Darksiders II Xbox 360
7 Madden NFL 13 Xbox 360
8 Transformers: La Caída de Cybertron PS3
9 Ghost Recon: Future Soldier Xbox 360
10 COD: Modern Warfare 3 Xbox 360

Sleeping Dogs. Pasó de manos de Activision a las de Square Enix y viendo la posición que ha pillado en las listas de medio mundo, seguro que se están tirando de los pelos. ¡Pobrecitos!

La cifra

17.700



New Super Mario Bros. 2 se vendieron en España del 17 al 19 de agosto. Todo un récord en 3DS.





"Un juego cargado del humor que ha distinguido a las mejores aventuras de LucasArt"



PC DVD ROM

FX INTERACTIVE

LA FUGA DE DEPONIA

20 Horas de juego

25 Personajes

30 Escenarios

300 puntos FX
LA FUGA DE DEPONIA TE REGALA 300 PUNTOS FX

GUÍA OFICIAL

GUÍA OFICIAL Y SOLUCIONARIO CON TODAS LAS PISTAS PARA GANAR

12 www.pegi.info

© Daedalic Entertainment GmbH. Todos los derechos reservados



Totalmente en **ESPAÑOL**





LOCOSxDD
FOROXD

¡BIENVENIDO A DEPONIA!



UN PLANETA DEL QUE ESCAPAR

MUJERES DE ARMAS TOMAR





UNA AVENTURA LLENA DE HUMOR "GAMBERRO" E IRÓNICO







LA FUGA DE DEPONIA EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS PREFERIDA POR SOLO 19'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM



LOCOSxDD
FOROXD

LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA, con gente "digitalizada" y memorias de por medio, recordará a *Blade Runner*, una de las películas de ciencia ficción más aclamadas de todos los tiempos.

ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - PC

Recuerdos de un futuro lejano

Remember Me, una nueva franquicia de Capcom, nos pondrá en la piel de Nilin, una cazadora de memorias a quien le han borrado el "disco duro".

Neo París, año 2084. Allí y entonces, Nilin, una cazadora de memorias, empezará un viaje para reclamar su identidad, en un mundo cibertecnológico donde la evolución de las redes sociales ha derivado en un sistema en que los recuerdos se pueden comprar, vender y hasta modificar. Ése es el argumento de *Remember Me*, una nueva marca presentada por Capcom (anteriormente conocida como *Adrift*) en la Gamescom y de la que se está ocupando el estudio francés Dontnod Entertainment. Llegará en mayo de 2013.

A la protagonista le borrarán los recuerdos y la encarcelarán, pero huirá de la prisión y recibirá la ayuda del único amigo que le queda. Así, su habilidad para acceder a la mente de la gente, robar recuerdos o incluso cambiarlos la sumirá en una lucha por cambiar el mundo y por derrotar a Memoreyes, una empresa dedicada a la fabricación de implantes cerebrales. Nilin será experta en artes marciales, de modo que el juego combinará combates, exploración y plataformas, en tercera persona. Habrá poderes como un garfio magnético para mover objetos de metal a distancia, pero lo fundamental será mezclar recuerdos de la gente (con un menú similar al de una aventura gráfica) para reconstruir el pasado y saber por qué la cazadora Nilin se convirtió en la presa del sistema.

En la demo mostrada en la Gamescom, había que correr por la ciudad usando códigos de colores, al estilo de *Mirror's Edge*. También había un enfrentamiento con un helicóptero, al que había que tender una trampa para saltar sobre la cabina.

Las influencias de películas como *Blade Runner* auguran un título interesante, porque siempre quedará París, aunque sea en el año 2084. *





LAS ARTES MARCIALES serán la principal defensa de Nilin a la hora de afrontar los combates contra estos enemigos "tecnológicos".



NEO PARÍS SERÁ LA CIUDAD donde se ambiente la aventura. No faltará la Torre Eiffel, ni tampoco las consignas de la perversa compañía Memoreyes.



MEZCLAR RECUERDOS SERÁ LA BASE DEL JUEGO



EL ARGUMENTO será la piedra angular de *Remember Me*. Nilin tendrá que luchar por recordar un pasado que alguien quiere que desaparezca.



NOTICIAS BREVES



EN 2013, VOLVERÁS A DESENFUNDAR

Call of Juarez Gunslinger supondrá el regreso de la popular franquicia a sus raíces, después del curioso *The Cartel*. Seremos un cazarrecompensas, que deberá acabar con los forajidos más famosos del oeste, como Jesse James o Billy el Niño. Incorporará un sistema de aprendizaje de habilidades y un Modo Concentración, que sospechamos será similar al visto en *Red Dead Redemption*. Llegará a PC, PS3 y 360 en 2013.

UBI TRAE LAS REBAJAS A NUESTROS PC

Ubisoft acaba de anunciar la plataforma Uplay PC, que servirá para la distribución digital de sus títulos en PC y para comunicarse directamente con sus usuarios. Para inaugurarla, rebajará el precio de varios de sus juegos en un 75% y pondrá algunos al precio simbólico de un euro por tiempo limitado. Entre ellos, *Driver San Francisco* o *From Dust*.

UN CAMPEÓN DEL JUEGO EN FAMILIA

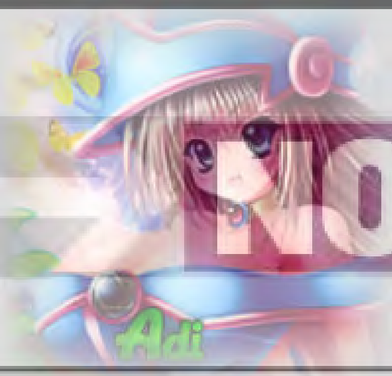


Wii U no se quedará sin su ración de juegos familiares. *Game Party Champions* nos permitirá disfrutar de sencillos minijuegos deportivos, como ping-pong, béisbol o hockey de mesa. Llegará antes de que acabe el año.

VIAJA EN AVIÓN A PRECIO DE SALDO

El simulador de vuelo *X-Plane 7* (que cuenta con el certificado oficial de la aviación civil de los EEUU) de FX Interactive se puede adquirir ahora desde la tienda digital FX Classics Store por sólo 2,95 ¡Ojo, que esta oferta acaba el 30 de septiembre!







en voz baja

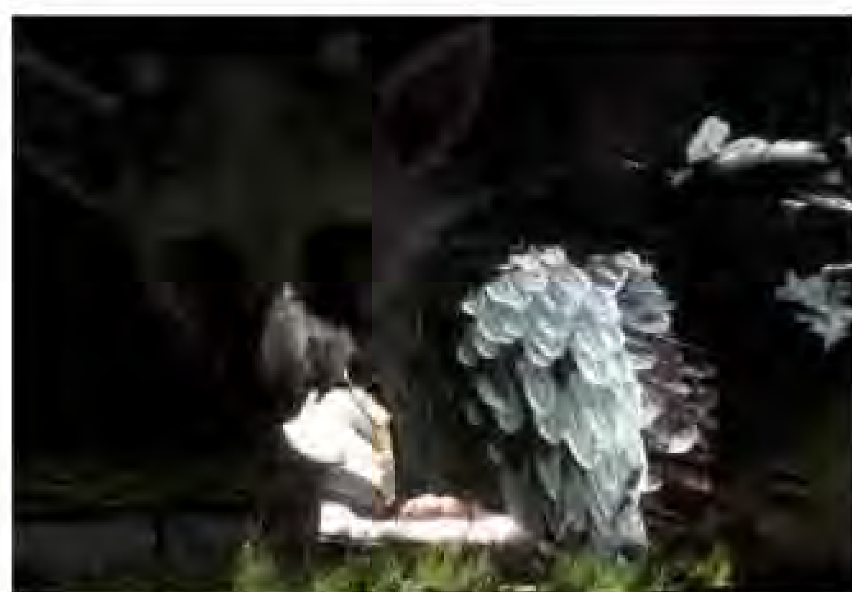
por javier abad

¿Como estáis chicos? ¿Os ha sentado bien la vuelta del verano? Si estáis de bajón, quizá un repaso a los rumores del mes sirva para levantaros el ánimo. Venga, comencemos con **Wii U**, cuyo lanzamiento cada vez está más cerca. Tanto como **el 11 de noviembre,** según una supuesta filtración de la compañía que le distribuye los juegos a Amazon. ¿Y el precio? Pues **250 dólares**, o 250 euros si aplican el cambio directo como es habitual.

Sobre **Bioshock Infinite** me llegan noticias inquietantes. Se comenta que se han descartado **dos modos del apartado multijugador**, y también ha habido despidos en la plantilla de Irrational Games. Ojalá todo vaya bien, porque es uno de los títulos más interesantes de 2013.

Sin abandonar 2K Games, que es la compañía que se encarga del nuevo *Bioshock*, os puedo contar también que de sus oficinas han partido rumores de que **Mafia 3 está en desarrollo**, aunque tendremos que esperar a que lleguen las **consolas de nueva generación** para poder echarle el guante.

Los muchos usuarios de PS3 que suspiran por que llegue **The Last Guardian** se llevaron un susto recientemente, cuando saltó la noticia de que **Sony había cancelado el proyecto.** Afortunadamente, todo quedó en que no había renovado la patente del juego, pero la propia compañía confirmó que sigue adelante.



EVENTO ALEMANIA

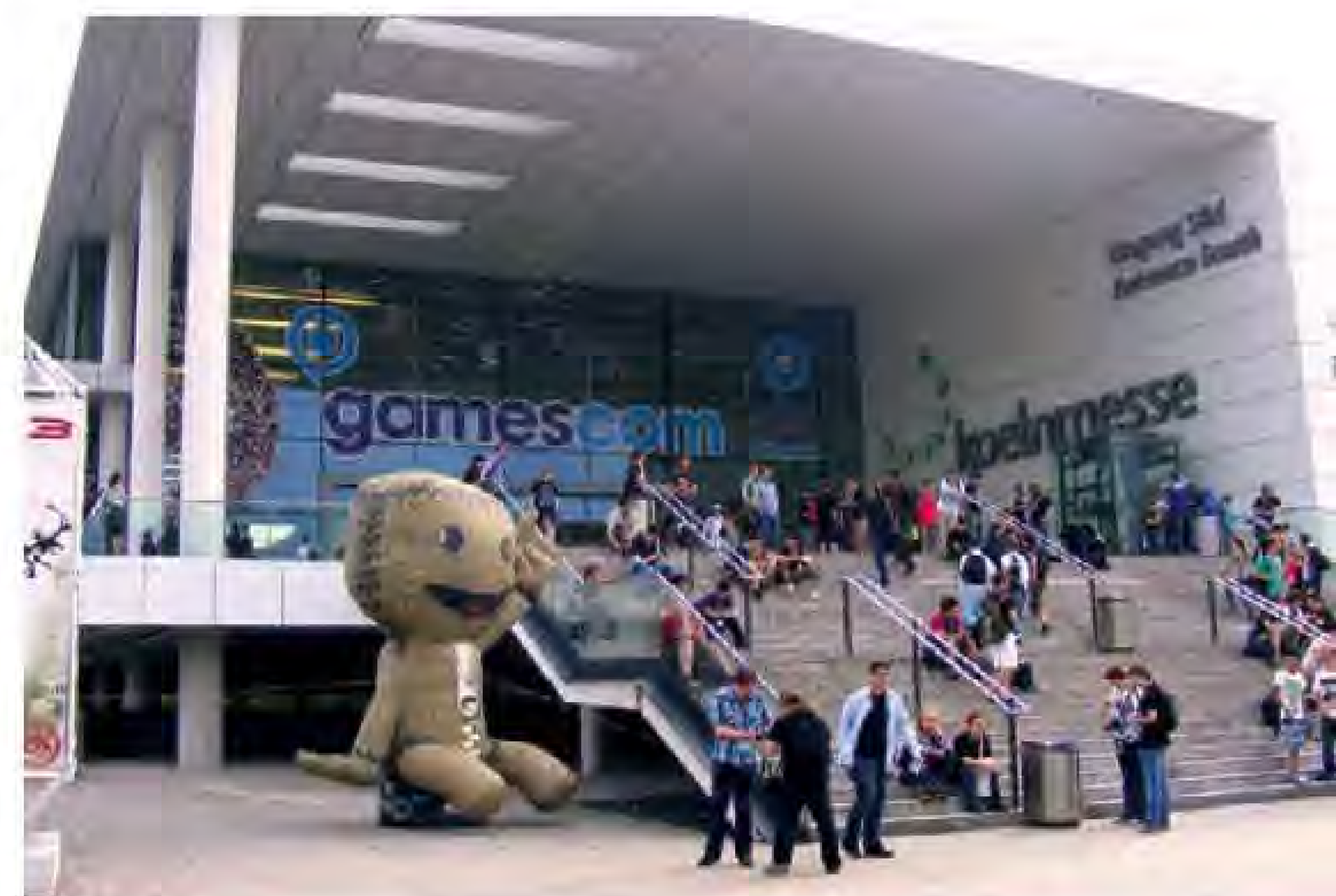
Un español en la Gamescom

La feria europea de los videojuegos, Gamescom, se celebró en Colonia el pasado mes de agosto, y David estuvo allí para contaros todas las novedades que se mostraron.

Poco a poco la feria **Gamescom** de Colonia (en Alemania) va ganando importancia. Por número de expositores y tamaño, ya está casi a la altura del E3, y lo mejor es que, cada vez más, las compañías se reservan anuncios importantes para este evento. **Pese a las ausencias de Nintendo y Microsoft,** este año hemos podido disfrutar con conferencias llenas de sorpresas, como las de Capcom (*Remember Me, DMC, Resident Evil 6*...) Sony (*Call of Duty Black Ops Declassified, Puppeteer, Tearaway*...) Ubisoft (*Assassin´s Creed III, Rayman Legends, Zombi U*) o Electronic Arts, que mostró *Crysis 3, Medal of Honor* o *FIFA 13.* Por no hablar de la presentación exclusiva que Activision dedicó a CoD Black Ops II.

Una de las particularidades de la Gamescom, es que los dos últimos días **se encuentra abierta al público.** Y no veáis cómo se las gastaron los casi 300.000 visitantes que han acudido este año. Además de formar colas interminables y jalear como nadie frente a los stands, resultan ser **los reyes del Cosplay.**

Durante este festival también se aprovecha para celebrar encuentros profesionales de juego online (allí hay una auténtica fiebre por el género, y se dedica un pabellón completo a títulos como *World of Tanks, Planetside 2* o *League of Legends*). Sería imposible condensar todo lo que hemos visto allí en un par de páginas, así que no os perdáis la información (preestrenos, reportajes, entrevistas...) que hemos repartido por toda la revista.



EL CENTRO DE EXPOSICIONES de Colonia es enorme. Había tres pabellones abiertos al público y dos más para profesionales.

LOS DATOS DE LA 

- ✓ Se celebró los días **15 al 17 de agosto**
- ✓ En el **Koelnmesse** de Colonia, Alemania.
- ✓ **275.000** visitantes totales
- ✓ **24.500** profesionales
- ✓ **600** compañías
- ✓ **140.000** metros cuadrados de exposición
- ✓ **330** premieres
- ✓ **5.300** periodistas, provinientes de 54 países

LAS IMÁGENES DE LA FERIA



APARICIONES ESTELARES entre las que destacó Yoshinori Ono, disfrazado de Blanka, en la conferencia de Capcom.



LARGAS COLAS para ver (o jugar pro primera vez) los lanzamientos más esperados de los próximos meses.



AZAFATAS DE IMPRESIÓN, empezando por estas dos luchadoras de *Tekken*.



LOCOSxDD
FOROXD

LOS JUEGOS DE LA FERIA



THE LAST OF US volvió a dejarnos alucinados. Los actores que interpretan a Joel y Ellie participaron en una interesantísima mesa redonda sobre el juego.



HITMAN ABSOLUTION se desmarcó con un nuevo modo de juego, que nos permite editar los niveles del modo principal y colgarlos en Internet.



DEVIL MAY CRY pudo presumir de un nuevo enemigo final, inspirado en los presentadores de los telediarios, y de un nivel con un diseño muy vanguardista.



CASTLEVANIA MIRROR OF FATE el juego de Mercury Steam para 3DS cada vez tiene mejor pinta. Aún no hay nuevos datos sobre el juego de PS3 y Xbox 360.



ARMY OF TWO THE DEVIL´S CARTEL, desarrollado por Visceral Games (responsables de *Dead Space* o *Dante´s Inferno*) se mostró en forma de vídeo "ingame".



LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS es el más ambicioso de todos los juegos basados en este juguete. Diversión multijugador en la Tierra Media.



ZOMBI U continúa perfilándose como uno de los lanzamientos más interesantes para la próxima consola de Nintendo. Se mostraron nuevas imágenes.



DEADPOOL conocido en España como Masacre, nos sorprendió con su destructivo sentido del humor. Pudimos ver los primeros 15 minutos de juego.



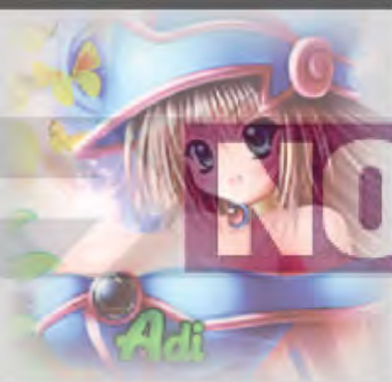
ENTREVISTAS EXCLUSIVAS como la de Yuji Korekado, productor creativo de Metal Gear Rising Revengeance, que nos desveló algunos detalles sobre el juego.



MAESTROS DEL COSPLAY disfrazados de Muerte, protagonista de *Darksiders II* y sus acompañantes.



Y MUCHOS STANDS en los que las compañías presumieron de sus lanzamientos más importantes de cara a final de año. En total, se dieron cita más de 600 distrubuidores, desarrolladores y editores de juegos.



LOCOSxDD
FOROXD

NUEVAS IMÁGENES PS3 - XBOX 360 - PC

Una pequeña dosis de GTA V

Rockstar ha publicado nuevas imágenes de su obra magna, que aún no tiene fecha.

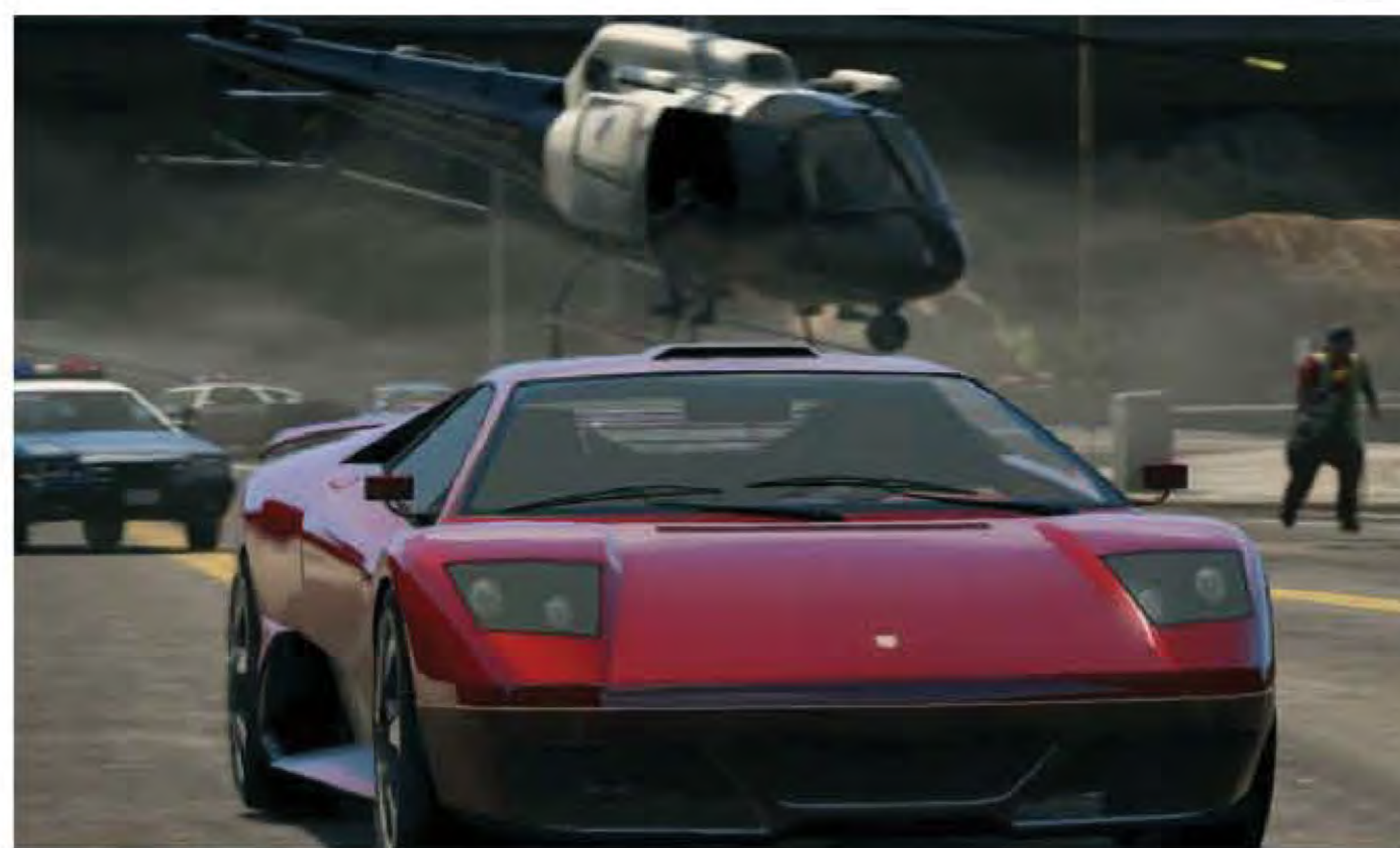
Grand Theft Auto V será uno de los grandes bombazos de 2013. Desde que se anunció su desarrollo y el dato de que estaría ambientado en la ciudad de Los Ángeles, poco más se ha sabido sobre el que promete ser el rey de los "sandbox", en la habitual línea de secretismo de la que suele hacer gala Rockstar. Sin embargo, y a falta de que se confirme la fecha oficial de lanzamiento del título, la compañía estadounidense se ha decidido a saciar un poco el hambre de los usuarios, que esperan la aventura que tome el relevo del espectacular *GTA IV* y sus expansiones. Entre las imágenes mostradas, estaban las que acompañan a estas líneas, así como otras en las que se podía ver a un personaje saltando en paracaídas a lo largo de un cañón, una cancha de tenis en un barrio residencial de la ciudad o una bicicleta en una playa... ¿Podremos realizar todas esas actividades en *GTA V*? Esperemos que sí, y esperemos que sea en la primera mitad del próximo 2013, a mucho tardar...



EL MOTOCROSS Y LOS CAMINOS POLVORIENTOS volverán, tras su debut en *GTA San Andreas*. El mapa no será sólo urbano, sino que también incluirá campo.



LOS HELICÓPTEROS nos otorgarán las mejoras vistas de la ciudad de Los Ángeles. También se han mostrado imágenes de un avión de combate y una avioneta.



LOS DEPORTIVOS son un clásico de esta saga de ladrones de coches. ¿Habrá que huir de un helicóptero que nos dispare a ras de calle? ¡Pisa el acelerador a fondo!

5 PREGUNTAS A... TONY HAWK

El "skater" más famoso del mundo es también muy querido entre los jugones. Tuvimos la ocasión de hacerle un mini interrogatorio.



1 ¿Tu primer videojuego?

De pequeño tenía una **Intellivision**. Con ella y en casa de mis vecinos comencé a jugar.



2 ¿Continúas jugando? ¿A qué?

Sí, juego a **Tony Hawk,** ahora que creamos más entregas. Con mis hijos, a *Guitar Hero*.



3 ¿Te sorprende el éxito de tus juegos?

Al principio sí. Los hice con **Activision** porque eran los más avanzados.



4 ¿Y qué papel ocupas en ellos?

No sólo pongo imagen. Ayudo a **desarrollar trucos**, y a corregir animaciones.



5 ¿Botones o sensor de movimientos?

Con botones es más intuitivo, pero no sé qué pasará en próximos años.





LOCOSxDD FOROXD

ANUNCIOS **PS VITA**

La portátil de Sony se revitaliza a base de bien

La Gamescom fue un espaldarazo para PS Vita con el anuncio de varios títulos.



El catálogo de PS Vita estaba de capa caída, pero la Gamescom la despertó del letargo. Allí, se dieron más detalles de *Call of Duty: Black Ops Declassified*, que mantendrá la jugabilidad de la saga e incluirá online para ocho jugadores. También se anunció *Killzone: Mercenary*, que combinará tiros y controles táctiles. Otro anuncio importante fue el de *Tearaway*, un juego de los creadores de *Little Big Planet*, que nos trasladará a un mundo de papel en que nuestras manos serán como las de un dios. También se mostraron nuevos vídeos de *PS All-Stars Battle Royale*, el "cross over" de lucha donde aparecerán Kratos, Raiden o Dante.



CALL OF DUTY: BLACK OPS DECLASSIFIED incluirá multijugador de 4 contra 4 y contará cosas sucedidas entre las dos entregas "mayores" de *Black Ops*.

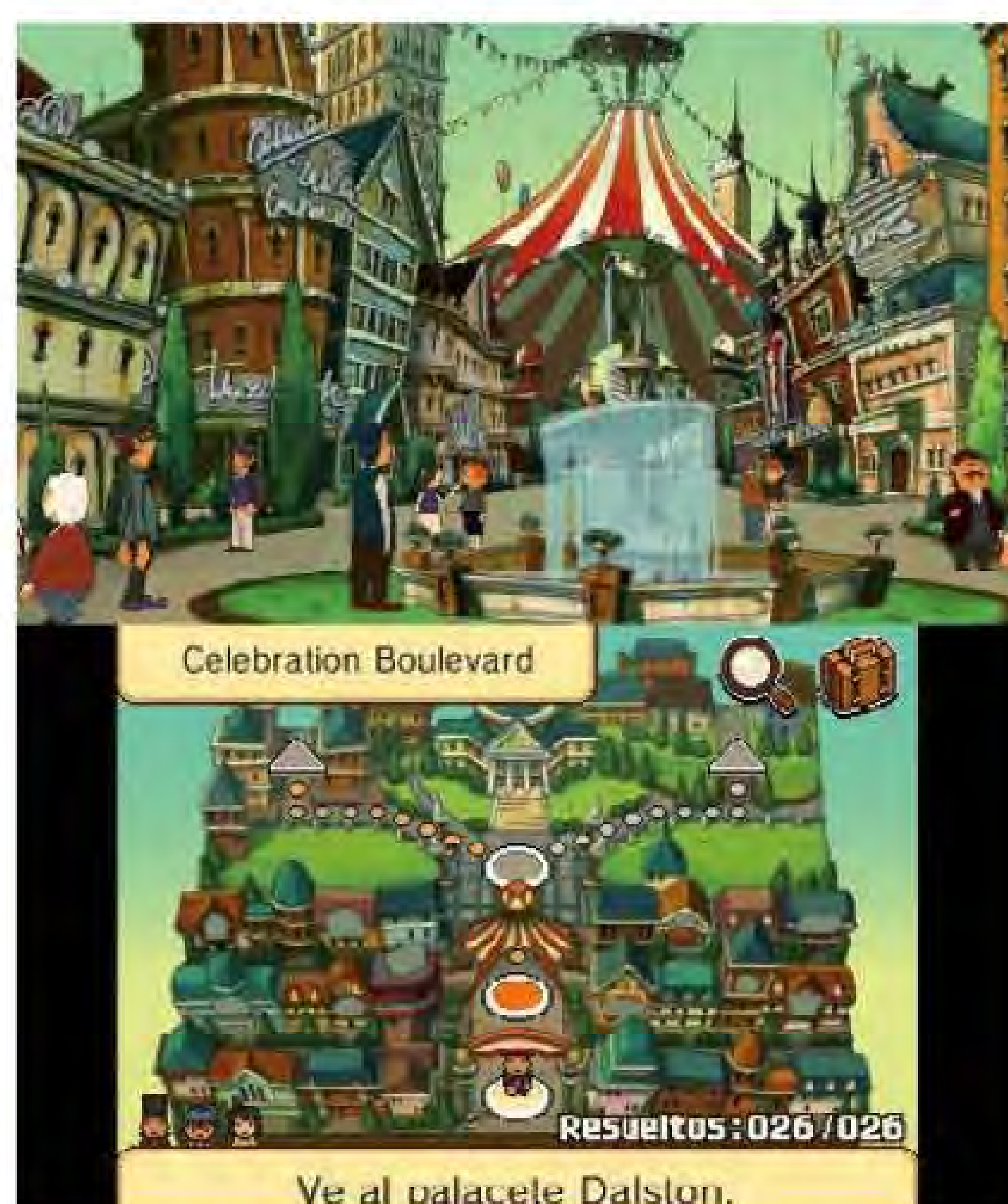


KILLZONE: MERCENARY añadirá controles táctiles a la jugabilidad. Trazando movimientos en la pantalla, podremos desarmar y apuñalar a los enemigos.

PRÓXIMO LANZAMIENTO **NINTENDO 3DS**

El maestro del puzle portátil llega tras una larga travesía

El Profesor Layton y la máscara de los prodigios llegará el 26 de octubre a las tiendas españolas.



LAS ANIMACIONES EN 3D harán su debut en la saga, con Hershel Layton, Luke y Emmy de protagonistas.

Casi dos años después de su estreno en Japón, desde el 26 de octubre, las 3DS españolas disfrutarán de *El Profesor Layton y la máscara de los prodigios*. El juego incluirá 150 puzles, más otros 365 adicionales que se irán añadiendo, día a día, durante todo un año, a través del sistema de descarga de Nintendo Network. Además, habrá un nuevo modo de juego, basado en explorar ruinas mientras evitamos obstáculos y momias, y tres minijuegos, inspirados en un robot (que dará tres pasos al andar y al que habrá que llevar a meta), un conejo (al que habrá que enseñar trucos) y una tienda (a la que habrá que arreglarle las estanterías).



LA HISTORIA nos enfrentará a un enmascarado que convierte a la gente en estatuas de piedra.





LOCOSxDD
FOROXD



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Cuando la realidad se cuela en el juego

Está claro que una de las finalidades de los juegos de acción es conseguir un realismo cada vez mayor, pero tiene tela lo de *Counter-Strike Global Offensive*. Alguna mente preclara ha tenido la feliz idea (y el mal gusto) de introducir un grupo separatista con **una imagen inspirada en la banda terrorista ETA**. El parecido es tal que ha levantado un revuelo en prensa impresionante.



EL ATUENDO de los terroristas que ha generado la polémica.

¿Y qué hay de las víctimas? Es bastante vergonzoso que se permita la banalización de un tema que ha abierto heridas tan profundas dentro y fuera de nuestras fronteras. **¿Debe haber un límite en este tipo de videojuegos?** Creo que sí, y lo debe marcar el sentido común, que como suele decirse es el menos común de los sentidos.

Jugar a la guerra resulta divertido porque no es más que eso, un juego. Da igual que se utilice una espadita de madera, una pistola de juguete o un misil tierra-aire digital, pero si disolvemos las barreras de la fantasía hasta el punto de **pretender que "no pasa nada" por mostrar facciones terroristas que todavía no se han disuelto, a lo mejor es que nos falta un tornillo**. El tiempo, eso sí, y la perspectiva, seguro que nos darán alas para ver el pasado como una fuente de inspiración y entonces a lo mejor sí que podemos entretenernos sin llegar a herir la sensibilidad de nadie.

EVENTO CÓMICS Y JUEGOS

¡Nos vemos en las ferias más jugonas!



EL COSPLAY es uno de los clásicos de estos eventos. No olvidéis la cámara...

Comic-Con Spain y Japan Weekend contarán con nuestra presencia como medios oficiales.

Las ferias centradas en cómics, videojuegos y "fandom" son cada vez más populares. El Salón del Cómic de Barcelona inició esta tendencia (y sigue siendo una de las citas ineludibles), pero ahora hay muchos otros grandes eventos. Las dos próximas convenciones son la primera **Comic Con Spain** (versión patria del mega-evento norteamericano, que tendrá lugar en **Jerez**) y la **sexta edición de Japan Weekend**, que volverá a celebrarse en **Madrid**. Somos conscientes del creciente interés que generan este tipo de eventos, así que por eso (y porque nos encanta vestirnos de superhéroes) nos hemos convertido en **el medio oficial de ambos eventos.**

Respecto a la Cómic Con (que debe de haber arrancado para cuando leáis estas líneas) viajaremos hasta Jerez para **ofreceros en HobbyConsolas.com toda clase de reportajes y noticias** del evento (buscad a Dani por los pabellones). En el **Japan Weekend**, además, **estaremos todos los miembros de la re-**

GANADORES CONCURSO BATMAN 2 DE SUPER HEROES

Estos son los ganadores Ota sime ne provit parum nusapit lam, venditi dios as et velluptate dolorest, atquid evero omnihic to tem ditis estia nonse posa

JUEGO DE PS3 Y LA BATCUEVA

Francisco Sánchez Membrive	Almería

JUEGO DE XBOX 360 Y EL BATMÓVIL

Rafael Hidalgo Gago	Sevilla

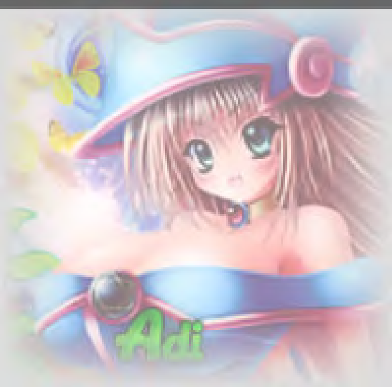
JUEGO PS3 Y UNA FIGURA DE BATMAN

Juan Antonio Pérez Expósito	Valencia
Miguel Ángel Alfageme Claveri	Madrid
Joaquín López Collado	Murcia.
Javier Fonseca Grande	Madrid

JUEGO DE XBOX 360 Y UNA FIGURA DE JOKER

Rubén Calvo Gasca	Zaragoza
Vicente Ángel Marin Ortiz	Badajoz
Miguel Ángel Ceballos Vicario	Madrid
Sandra Salerno Jimenez	Málaga





LOCOSxDD
FORO XD

Sorteamos **20 entradas** para el **Japan Weekend**

Consíguelas en hobbyconsolas.com

dacción y organizaremos una mesa redonda para que todos los asistentes podáis charlar con nosotros sobre cómics, videojuegos, nuestros proyectos... ¡lo que queráis! Ese magno evento **tendrá lugar el sábado 22**, así que no os despistéis. Por supuesto, también os ofreceremos las fotos, los reportajes y las noticias más importantes que tengan lugar en esta cita. Además de visitar **www.hobbyconsolas.com** para ver todos nuestros vídeos, podéis visitar **www.comiccon.es** y **www.japanweekend.net** para saber más.

Del 14 al 16 SEPTIEMBRE 2012
COMIC CON SPAIN
JEREZ de la FRA
IFECA

DÓNDE: En Jerez. CUÁNDO: del 14 al 16 de septiembre
Jake Mate Eventos organiza esta convención, "prima" de la Comic Con americana. Talleres, torneos y tertulias sobre el ocio audiovisual en la IFECA de Jerez de la Frontera.

JW japan weekend
VI Japan Weekend Madrid 2.0
22 y 23 Septiembre 2012
La Pipa Casa de Campo

DÓNDE: En Madrid. CUÁNDO: 22 y 23 de septiembre 2012
Con cinco ediciones a sus espaldas, esta feria vuelve al pabellón de La Pipa de la Casa de Campo madrileña. Videojuegos, manga y cultura japonesa en 2 días de aúpa.

CAMBIO DE FECHA 3DS

Retraso en dos juegos de 3DS

Los Castlevania: Lords of Shadow y Luigi´s Mansion para 3DS posponen sus lanzamientos hasta el año que viene.

Los esperábamos para mucho antes, pero se ha confirmado al mismo tiempo que *Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate* y *Luigi´s Mansion Dark Moon*, ambos para 3DS, no llegarán a nuestras portátiles tridimensionales hasta 2013, sin especificar el mes. En el caso del juego de vampiros, el motivo podría ser que la próxima versión "grande" (*Castlevania Lords of Shadow 2* para Xbox 360, PS3 y PC) saldrá también en 2013. Puesto que la versión portátil servirá de "puente" argumental hacia la otra, los desarrolladores querrían que se lanzaran una cerca de la otra. Respecto a *Luigi´s Mansion*, su retraso hasta la primera mitad de 2013 podría deberse a que Nintendo no quiera arriesgarse a presentarlo como su gran apuesta de las navidades de 2012 (fecha para la que estaba previsto inicialmente). No está claro si este retraso afectará sólo a Estados Unidos o también a Europa. Cruzaremos los dedos...

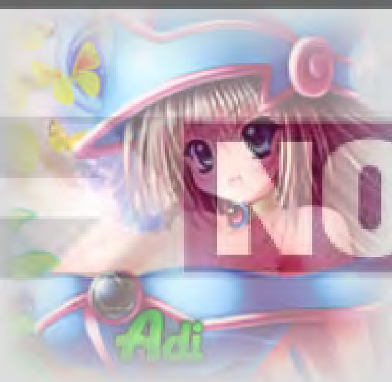




CASTLEVANIA MIRROR OF FATE contará la historia de Simon y Trevor Belmont y será un "prólogo" de *Lords of Shadow 2.*



LUIGI´S MANSION recuperará la idea del clásico de GameCube: Luigi y su aspiradora frente a los fantasmas.



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

SEPTIEMBRE



20

PS3-XBOX 360

PRO EVOLUTION 2013 Konami vuelve a aspirar al campeonato gracias a las mejoras que ha introducido este año.



27

360-PS3-PS2-PSV

FIFA 13 Messi y Soldado "apadrinan" el regreso de la saga futbolística más veterana. ¡Todos a calentar!



21

PS3-360-PC

BORDERLANDS 2 lleva meses poniendo los dientes largos de a los fans de los shooters, pero ya está aquí.



21

PS3-360-PC

F1 2012 estrena circuito y nos propone volver a llevar a Fernando Alonso hasta la cumbre. Se acerca el vértigo...



27

PS3

GT5 EDICIÓN ACADEMY es, por ahora, le edición definitiva del juego, con todos los extras vistos hasta la fecha.

OCTUBRE



2

PS3-360

RESIDENT EVIL 6 Ada, aquí con su ballesta, es solo una de los multiples héroes de este esperado regreso.



26

PS3-360-PC

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER llegará dispuesto a demostrar que es el rey de los shooters realistas.



31

PS3-360

ASSASSIN´S CREED III nos hará revivir la revolución americana. ¡Volvemos al Animus!



5

XBOX 360

DRAGON BALL Z FOR KINECT está a punto de convertirnos en unos saiyanos. Esta vez, de verdad de la buena.



5

PS3-360-PC-WII-PSP

NBA 2K13 estará producido por Jay Z y volverá a ofrecer los partidos de basket más espectaculares.



11

XBOX 360

FABLE THE JOURNEY ha generado polémica durante su desarrollo. ¿Cumplirá finalmente con lo prometido?



12

PS3-360-PC

DISHONORED está ganando poco a poco la expectación de los jugadores, que están deseando redimir a su misterioso protagonista.



12

DS

POKÉMON ED. BLANCA Y NEGRA 2 potenciarán más que nunca la conectividad entre jugadores. ¡Te elijo a ti!



15

PS3-360

PS ALL STARS BATTLE ROYALE no deja de presentar nuevos luchadores. Su estreno ya es inminente.

Y PRÓXIMAMENTE...

•XVIII Salón del Manga de Barcelona		1-4 de noviembre
•NFS Most Wanted	PS3-360-PC	1 de noviembre
•Dark Souls Prepare...	PS3-360	2 de noviembre
•Nike+Kinect Training	Xbox 360	2 de noviembre
•WWE 13	PS3-360-Wii	2 de noviembre
•Halo 4	Xbox 360	6 de noviembre
•COD Black Ops II	PS3-360-PC	13 de noviembre
•SEGA All-Stars Trans.	PS3-360-Vita	16 de noviembre
•Hitman Absolution	PS3-360-PC	20 de noviembre
•Epic Mickey: El Retorno...	PS3	22 de noviembre
•PES 2013	PS2-Wii-3DS-DS-PSP	22 de noviembre
•Assassin´s Creed III	PC	23 de noviembre
•Epic Mickey: El Retorno...	Xbox 360	23 de noviembre
•Rise o.t. Guardians	PS3-360-Wii-3DS-DS	23 noviem.
•Far Cry 3	PS3-360-PC	29 de noviembre
•Call of Duty BO Declassified	Vita	noviembre
•Wonderbook	PS3	noviembre
•Zone of the Enders Col.	PS3-360	noviembre
•El Hobbit	Cine	14 de diciembre
•Unrestricted Supr. MMA	Vita	14 de diciembre
•Rompe Ralph!	Cine	25 de diciembre
•DBZ Budokai HD Coll.	PS3-360	Navidad
•Luigi´s Mansion Dark Moon	3DS	Navidad
•DmC	PS3-360	15 enero 2013
•Sniper Ghost Warrior 2	PS3-360-PC	15 enero 2013
•Ni no Kuni	PS3	25 enero 2013
•Dead Space 3	PS3-360	8 febrero 2013
•Aliens Colonial Marines	PS3-360	12 febrero 2013
•Jungla de Cristal 5	Cine	15 febrero 2013
•Metal Gear Rising	PS3-360	21 febrero 2013
•Crysis 3	PS3-360-PC	22 febrero 2013
•Tomb Raider	PS3-360	5 marzo 2013
•God of War Ascension	PS3	12 marzo 2013
•Gears of War Judgment	360	19 marzo 2013
•Beyond: Two Souls	PS3	21 marzo 2013
•Splinter Cell Black List	PS3-360-PC	11 abril 2013



U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Centro adscrito UNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA

LOCOSxDD FOROXD

Especialízate con el *dream team* de la industria de los videojuegos



José Manuel García Franco

Director de Máster. Cofundador y director de juego en *Sokoh Studios*, empresa desarrolladora de apps y juegos para *tablets* y *smartphones* (*iOS* y *Android*). Fue director en *Pyro Studios* de *Commandos Strike Force*, una de las sagas de videojuegos más vendida a nivel internacional.

Jon Beltrán de Heredia

Director de Máster. Cofundador y CEO de *Mouin*, empresa enfocada en la web, apps y soluciones para dispositivos móviles. Fundador de *Symnum*, orientada a las herramientas de desarrollo de *software*. Director técnico de *Commandos I* y *II* en *Pyro Studios*.

Máster en

- △ Arte y diseño visual de videojuegos
- ○ Programación de videojuegos
- ✕ *Game Design*

Colabora



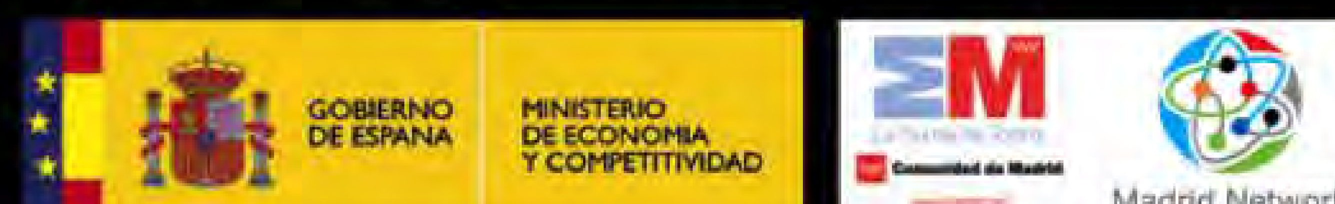


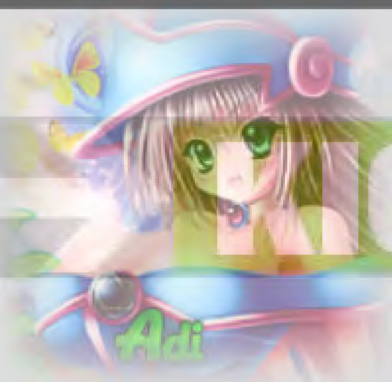
Descúbrelo en **experimentatufuturo.com**

Plazas limitadas | 902 50 49 48 | www.u-tad.com

Los Másteres de U-tad no conducen a la obtención de un título oficial, siendo títulos propios de la Universidad Camilo José Cela.

Proyecto cofinanciado por el Ministerio de Economía y Competitividad







NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ REVISTA OFICIAL NINTENDO

Todas las claves del nuevo Pokémon

■ **Blanca 2 y Negra 2** llegará en octubre, pero los expertos de la Revista Oficial ya lo han jugado a fondo y te cuentan las 50 claves que lo hacen imprescindible.

■ **ZombiU.** La nueva consola de Nintendo llegará este año, y Ubisoft es una de las compañías que más destacará gracias a *ZombiU* y *Assassin's Creed III*.

■ **Fiebre Inazuma Eleven.** Otro gran fenómeno de DS que se extiende a Wii: análisis del megadeseado *Inazuma Eleven Strikers*, con jugadores del nuevo anime Inazuma Eleven Go.

■ **Póster-guía:** *New Super Mario Bros 2* tiene más de 200 Monedas Estrella ocultas... y en este póster te dicen cómo cogerlas todas, con capturas de pantalla incluidas para que no te pierdas.



→ PLAYMANÍA

Así es el multijugador de Black Ops II

■ **Call of Duty Black Ops II.** Han jugado a fondo al multijugador y te lo cuentan todo... incluido lo nuevo de la versión de PS Vita, ediciones especiales, periféricos...

■ **El futuro de PS Vita.** Te adelantan más de 25 juegos que saldrán para PS Vita en los próximos meses.

■ **Las sorpresas de la Gamescom.** En la feria del videojuego europea se han anunciado nuevos juegos de auténtico lujo que te presentan con todo detalle.

■ **Las mejores novedades.** Analizan *Pro Evolution Soccer 2013, F1 2012, Tekken Tag Tournament 2, Gran Turismo 5 Academy Edition...*

■ **¡Guía de regalo!** La guía completa de Darksiders II, preparada para que la guardes en la caja del juego.



→ CÓMO FUNCIONA?

La revista que alimenta tu mente

■ **¡Así son las supersmart TVs de última generación!** Navega, juega, comparte información y todo lo que seas capaz de imaginar, sin moverte del sillón y con la tecnología más puntera.

■ **Además, viajan a Marte con el Curiosity,** desvelan los secretos de los grandes felinos y destripan el nuevo terminal Samsung Galaxy S III

■ **¿Por qué sentimos miedo?** Nos explican los mecanismos del cuerpo que reaccionan ante situaciones de tensión. A veces, el temor no es malo...

■ **Descubren el coche a radiocontrol más increíble.** Apenas mide unos centímetros, pero puede alcanzar los 161 kilómetros por hora. Descubre el Traxxas XO-1, un "cochecito" que ya te gustaría tener en la vida real.



Este mes en... HOBBYCONSOLAS.com

Comic Con Spain

En directo, desde Jerez de la Frontera, la feria de cómics, juegos y ocio con más salero. La vemos a fondo.



Japan Weekend

Otra feria, esta vez de cultura japonesa, manga y anime, en la que tendremos una mesa redonda en vídeo.



Tokyo Game Show

El gran evento japonés de los videojuegos promete muchas sorpresas. Kagotani nos lo contará todo.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos y el entretenimiento



U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Centro adscrito
UNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA

LOCOSxDD
FOROXD

Conviértete en desarrollador de aplicaciones gráficas de visualización y simulación tan diversas como sistemas de información geográfica, simulación de entrenamiento civil y militar, simulación de iluminación y visualización realista o simuladores médicos, realidad aumentada, o software de animación 3D o videojuegos.

Máster en Programación gráfica y simulación

Víctor González

Director del Máster. *CEO* de *Next Limit Technologies*, compañía ganadora de un *Oscar* por el diseño de *RealFlow*, *software* que simula los efectos visuales de los líquidos y ha sido utilizado en películas como *El Señor de los Anillos*, *IceAge II*, *Matrix* o *300*, entre otras.

Colabora





Descúbrelo en **experimentatufuturo.com**

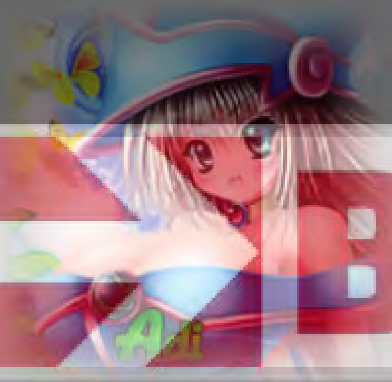
Plazas limitadas | 902 50 49 48 | www.u-tad.com

Los Másteres de U-tad no conducen a la obtención de un título oficial, siendo títulos propios de la Universidad Camilo José Cela.

Proyecto cofinanciado por el Ministerio de Economía y Competitividad









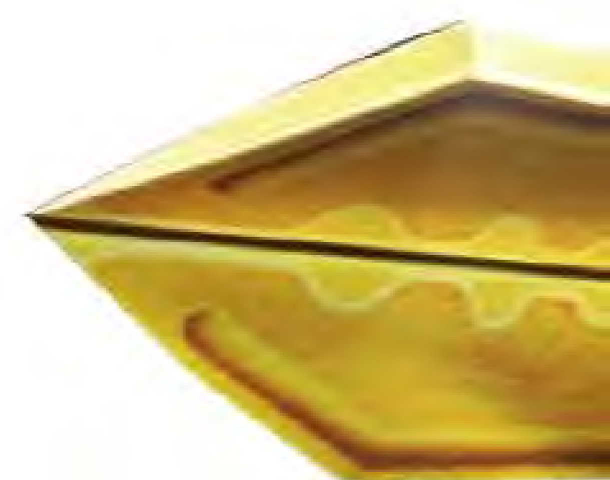
por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3 ■ Plataformas ■ Sony ■ Lanzamiento: 2013 (Japón y España)

NO SOMOS LA MARIONETA DE NADIE

PUPPETEER



Una historia y ambientación mágicas se alían con las plataformas de toda la vida en este nuevo título.

■ **SONY JAPÓN, EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 3,** está preparando una aventura muy plataformera que nos situará en un teatro, lugar donde se va a desarrollar la historia. Su protagonista es Kutaro, un joven que es capturado por el villano de turno y trasladado a un tenebroso castillo para servirle de entretenimiento transformado en una marioneta. Para colmo de males, Kutaro no es muy bien recibido, así que el tirano decide comerse su cabeza de madera. Como así no se puede estar, nuestro amigo saldrá a la búsqueda del camino de vuelta a casa… y de su cabeza, claro.

Esta nueva franquicia nos situará en un mundo de fantasía, repleto de detalles bizarros donde la magia campará a sus anchas. El escenario (nunca mejor dicho) cambiará constantemente por nuestras acciones y los enemigos, igualmente, serán muy imaginativos y variados.

➔ **LAS PLATAFORMAS AL ESTILO 2D TRADICIONAL** serán la tónica a lo largo de la aventura, aunque no faltarán los enfrentamientos con jefes finales y la posibilidad de aprender habilidades nuevas, gracias al uso de diferentes cabezas. Por su parte, el teatro contribuirá a la puesta en escena de la historia, con un público, narración, luces y música que ayudarán a ambientar cada acto.

Lo cierto es que todo apunta a que será un título muy original y diferente, con un componente artístico excepcional. Se desveló en la reciente GamesCom, y en el Tokyo Game Show tendré oportunidad de verlo más a fondo. En el próximo número os traeré más datos sobre él.









UN TEATRO, con sus focos, decorados y público, será el escenario de la aventura.

A TIJERETAZO LIMPIO

EL OBJETO CLAVE PARA KUTARO serán unas tijeras mágicas. Gracias a ellas, podrá cortar prácticamente todo lo que se encuentre a su paso, sin importar si forma parte del decorado o si es un enemigo, y así facilitarse el camino hacia la libertad. De este modo, no habrá problema que se le resista: desde recortar zonas del escenario que le darán acceso a otras nuevas y modificarlas a su antojo, hasta directamente cortar a los malos como si fueran hojas de papel. Los enfrentamientos con enemigos de gran tamaño estarán a la orden del día, y un buen ejemplo del uso de las tijeras es el que el protagonista hará con un gigantesco tigre: ni corto ni perezoso, le hará la "manicura" para dejarle sin sus garras y así derrotarle con mayor facilidad.





EL ESTILO DE LOS GRÁFICOS os tiene que sonar. ¿A cierto juego llamado *Little Big Planet*, quizá?

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

➔¡Se acaba el verano tokiota!



Coincidiendo con ello, Square Enix acaba de celebrar un evento en el barrio de Shibuya. En él, además de celebrar el 25 aniversario de la franquicia y presentar nuevos títulos, se ha mostrado una colección de figuras, maquetas, arte conceptual y merchandising de varios capítulos de la saga, además de trabajos de Yoshitaka Amano. Vamos, el sueño de todo fan.

➔¿Queríais más Final Fantasy XIII? Aprovechando la fiesta que montaron, se anunció el tercer capítulo (y último, parece ser) de la entrega número 13 de su saga principal. *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* "finiquitará" la historia de la pelirroja heroína, en un título donde se ampliará la exploración y se dará mayor libertad, aspectos que serán mejorados en respuesta a las peticiones de los fans. Estará entre nosotros el año que viene, sin fecha exacta conocida todavía.



➔Para aquellos a los que os gustan los MMORPG, también hemos visto cómo ha ido cambiando *Final Fantasy XIV*. La conocida hasta hace poco como versión 2.0, llegará con la coletilla *A Realm Reborn*. El lanzamiento en PC se espera para finales de año, mientras que la esperada versión para PS3 verá la luz a lo largo de 2013.





LOCOSxDD FOROXD

aquíTokio

ÚLTIMA HORA

¡"Onry" in Japan! Ya sabéis que hay cantidad de títulos que no salen de aquí. *Monster Hunter Frontier G*, una actualización del juego original publicado en 2007 para Xbox 360 y PC, llegará con nuevos monstruos, armas, zonas y habilidades el 17 de abril próximo. ¿Lo veréis algún día en Europa?



New Super Mario Bros. 2 sigue arrasando en ventas aquí. Acaba de superar el millón de copias vendidas en tan solo tres semanas, tiempo en el que no se ha movido de la primera posición de la lista. Además, en un mes tradicionalmente tranquilo como este, el lanzamiento ha ayudado a vender más 3DS, reforzándola también como la máquina más popular del momento.



Os dejo la "frikada" nipona de turno a modo de despedida por este mes. Ya sabéis que *Dragon Quest* es el juego de rol favorito de los japoneses, y uno de los de mayor éxito comercial. Pues bien, para promocionar el lanzamiento del décimo capítulo en Wii, Nissan y Square Enix han preparado siete monovolúmenes Serena que acuden a fiestas y presentaciones donde el nuevo título es la estrella. Además, uno de ellos será sorteado entre los asistentes a esos eventos. ¿Os imagináis pasear con él por las calles de cualquier ciudad española? Seguro que os mirarían con cara rara, cosa que aquí ya sabéis que no ocurriría. ¡Arigato gozaimasu por vuestra atención!



El blog de kagotani

Solid Snake en 35 milímetros

En los últimos años, las listas de recaudación de los cines han estado copadas por un gran número de películas basadas en comics norteamericanos. En comparación, Japón es un vasto océano de franquicias por explotar, y los propios nipones esperan un incremento del interés de Hollywood en estas producciones. Pero también se temen lo peor, ya que las adaptaciones no suelen respetar la obra original.

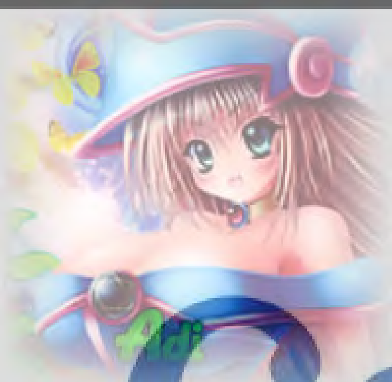


El manga y el anime no se van a quedar solos en esta avalancha. Los videojuegos también están en el punto de mira. Una película basada en la saga *Metal Gear* fue algo que estuvo en el aire durante cierto tiempo pero, sin la perspectiva de una financiación fuerte tras ella, el proyecto se abandonó. Sin embargo, durante la fiesta celebrada por el 25 aniversario de la franquicia, se realizó el anuncio de una producción cinematográfica inspirada en la misma.

« LA VISIÓN CREATIVA DEL DIRECTOR, AL IGUAL QUE EL DINERO, DECIDE EL ÉXITO DE UNA PELÍCULA »

El hecho de que no se nombrara el director, o ni siquiera alguno de sus actores, es un indicador de que de no hay todavía mucho trabajo detrás del proyecto. Mientras tanto, la gente se pone a cubierto, ya que se espera un gran desastre, al estilo del vivido por *Ghost in the Shell* o *Akira*. Personalmente, veo muy viable convertir mangas o animes en historias con actores de carne y hueso, pero los videojuegos son diferentes. En ellos, no sólo te cuentan algo, sino que lo vives de un modo interactivo y más profundo. Podría poner muchos ejemplos, pero coged un título como *Mass Effect*. ¿Cómo haríais una película de un título así, donde cada jugador lo afronta con perspectivas muy diferentes y personales? Ahora, un juego como *Doom*, donde la puesta en escena es mucho menor. ¿Cómo crearíais un filme que represente fielmente lo que es un shooter de supervivencia tan intenso?

La mayoría de las veces, los estudios de cine simplemente se hacen con un nombre y lo convierten en algo que poco tiene que ver con la obra original, aunque los creadores japoneses parece que están alerta para evitar posibles "desastres". En este caso, espero y deseo que la adaptación de *Metal Gear* se haga realidad y acabe siendo un gran éxito comercial. De este modo, serviría de guía y ejemplo para crear otras películas, grandes películas, basadas en franquicias originadas en nuestro querido Japón. No sólo sería necesario, sino también justo.



LOCOSxDD FOROXD

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

CONSOLA XBOX360 250 GB + FORZA 4 + SKYRIM **249€**

REGALO FIFA 13 DEL 27/09 al 8/10

A la venta 20/09

CONSOLA PS3 160 GB + PES 2013 + UNCHARTED 3 + CALL OF DUTY BLACK OPS **279€**

Exclusivo Carrefour

Oferta Exclusiva

A la venta 20/09

LITTLE BIG PLANET PS VITA **39,90€**

A la venta 20/09

UNCHARTED 3 GOTY PS3 **39,90€**

A la venta 20/09

PES 2013 PS3 O XBOX360 **44,90€**

La unidad

A la venta 20/09

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 PS3 O XBOX360 **59,90€**

La unidad

BORDERLANDS 2 PS3 O XBOX360 **59,90€**

La unidad

A la venta 21/09

F1 2012 PS3 O XBOX 360 **59,90€**

La unidad

A la venta 21/09

carrefour.es

Compra ahora en nuestra tienda Online



Accede a toda la información de tus juegos favoritos en

www.alfabetajuega.com





LOCOSxDD
FOROXD



LOCOSxDD
FOROXD

ASISTIMOS EN TOKIO A LA GALA DEL 25 ANIVERSARIO DE LA SAGA METAL GEAR

SIGILO EN TODOS LOS FRENTES

La saga de infiltración más grande de todos los tiempos cumple 25 años, y sus creadores lo celebran con nuevas entregas para casi todos los formatos ¡y hasta una película! Os lo contamos todo desde Japón.

MGS GROUND ZEROES



EL EVENTO DE 25 ANIVERSARIO



MG RISING REVENGEANCE



METAL GEAR SOLID SOCIAL OPS









EVENTO

Un grupo selecto de medios especializados, entre los que estaba Hobby Consolas, fue convocado a la celebración del 25º Aniversario de Metal Gear el pasado 30 de agosto en Tokio.

La torre Midtown Hall, en el distrito de Roppongi (una de los barrios financieros de la capital japonesa), fue escenario de esta presentación, en la que se quería arrojar un mensaje muy claro: "veinticinco años después del juego de MSX, la saga todavía tiene mucho que decir". ¡Y vaya si lo hicieron!

→ **HIDEO KOJIMA, CREADOR DE METAL GEAR,** se encargó de presentar a distintos invitados, que nos hablaron de las próximas entregas y spin off, mientras en una pantalla gigante se proyectaban las imágenes de cada juego. Como podéis ver, todo era muy espartano, para no quitarle protagonismo a cada uno de los títulos. Atsushi Inaba (productor de Platinum Games) se encargó de presentar *Metal Gear Rising Revengeance*, los responsables de Gree nos hablaron de la nueva entrega portátil, *Metal Gear Social Ops*, y Avi Arad, el productor de Hollywood, anunció la futura película de imagen real.

Pero el plato fuerte fue la presentación de *Metal Gear Solid Ground Zeroes* para PS3, Xbox 360 y PC, con un impresionante trailer en tiempo real de más de diez minutos de duración, que podéis ver "destripado" más adelante.









IMPRESIONES DESDE JAPÓN

Desde que se anunció un evento para celebrar el 25º aniversario de la saga, la maquinaria de rumores se puso a trabajar a plena potencia. Finalmente, el público quedó decepcionado por la ausencia de un *Metal Gear Solid 5*, aunque la confirmación de una película sí consiguió arrancar expresiones de sorpresa.

LA PELÍCULA

Tanto los fans de la saga como el propio Hideo Kojima pueden ver su sueño cumplido ¡habrá una película de Metal Gear! Sin embargo, todavía queda un largo camino por recorrer.

Era una de las mejores formas de celebrar el 25 aniversario de la saga: anunciar la película de Metal Gear, que lleva rondando a su creador desde la segunda entrega. Sin embargo, solo se ha confirmado que se hará, y que en el proyecto estarán implicado el productor Avi Arad (que ha trabajado en varias adaptaciones de cómic y ha mostrado su interés por las versiones de *Uncharted* o *Mass Effect*) y Columbia Pictures.

→ **NO SE HA CONFIRMADO DIRECTOR,** pero se ha descartado a Nolan o Tarantino, así como la posibilidad de que estuviese dirigida por el propio Kojima. Para el papel de Snake se barajan Hugh Jackman, Ben Affleck o Tom Hardy.



← **AVI ARAD** será el productor de la película. Sus trabajos anteriores incluyen films como X-Men o Iron Man, y proyectos como Uncharted.

IMPRESIONES DESDE JAPÓN

El anuncio de la película se quedó en una mera declaración de intenciones. Mientras Kojima quiere control total sobre el proyecto, Avi Arad insistió en que no se conformará con una película de bajo presupuesto. Aún no se ha escogido un director, ni los actores principales.



← **LA PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN** de la cinta correrá a cargo de Columbia Pictures, que pertenece a la división de entretenimiento de Sony.





METAL GEAR SOLID
SOCIAL OPS

La potencia de los smartphones, especialmente desde que apareció el iPhone, permitirá lanzar un juego gratuito (mediante micropagos) que capta toda la esencia de la saga.

No es la primera vez que disfrutamos de un *Metal Gear* para teléfonos móviles. Sin embargo, hasta ahora, estas entregas no habían entrado en la línea argumental canónica. *MGS Social Ops*, desarrollado por Gree en colaboración con Konami, tiene vocación de cambiar esto.

➔ NO SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN, sino de un conjunto de misiones por turnos, que los usuarios podrán acometer en solitario o en equipo. Estará ambientado a lo largo de toda la saga y nos ofrecerá algunas opciones de gestión, como construir nuestra base para coleccionar recursos. *Social Ops*, que aún no tiene fecha de lanzamiento, pero contará con demo en el Tokyo Game Show, se podrá jugar de forma gratuita, y conseguir ventajas adicionales mediante micropagos.

En lo que respecta a los aspectos técnicos, también se ha conseguido un logro importante, ya que los escenarios tridimensionales (realizados con el nuevo motor Unity 3D) lucen casi como si fuera una consola. El control, mediante la pantalla táctil, será mucho más sencillo, indicado para todo tipo de jugadores.





← LA POTENCIA DEL IPHONE y [illegible] nuevo motor U[illegible] permiten un a[illegible] visual muy fiel a la saga (en las consolas de sobremesa). Los controles táctiles, sin embargo, resultan bastante más sencillos.

IMPRESIONES DESDE JAPÓN

Los japoneses adoran sus "keitai" e incluso pueden tener varios terminales para distintos usos. DeNA y Gree (los creadores de este juego) han crecido con fuerza, y ahora se les podría comparar a los Sega y Nintendo de la era 16 bits. Con este juego, Konami entra en el negocio del Free 2 Play.

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

Después de los retrasos y cambios en la desarrolladora (de Kojima Productions a Platinum), nuestro entusiasmo por este juego es cada vez mayor. ¡Se acerca la resurrección de Raiden!

Platinum Games tiene a sus espaldas títulos del calibre de *Vanquish* o *Bayonetta*, que le han bastado para convertirse en una autoridad en lo que a juegos de acción se refiere. Por eso, ellos mismos se han apresurado a confirmar que *Rising Revengeance* no pretende ser un juego más de la saga, sino un "hack and slash" con personajes y escenarios inspirados por Kojima. En este caso, se ha mostrado una demo muy similar a la del E3 y la GamesCom, en la que solo hemos podido descubrir pequeños detalles argumentales.

➔ LOS DOS ESCENARIOS NUEVOS mostraban a Raiden luchando contra Metal Gear Ray (un combate final que ya se había visto en un tráiler) y contra un mecha de dos patas, de dimensiones mucho más "asequibles". Además, también se ha confirmado la presencia de una mujer que nos aconseja por radio (esto sí es propio de la saga) y de un perro mecánico, LQ 84-i, que sigue nuestro rastro.

En exclusiva, nos han insinuado que Raiden podría perder sus brazos o piernas y luchar con la katana en la boca como en *MGS 4*.





IMPRESIONES DESDE JAPÓN

Su lanzamiento está próximo (está previsto para el 21 de febrero) por eso a nadie le extrañó que durante la presentación, se mostrase un nuevo escenario. Y cuanto más sabemos de él, más aplaudimos el trabajo que está haciendo Platinum Games con los personajes creados por Kojima.

LOCOSxDD FOROXD



METAL GEAR SOLID GROUND ZEROES

Y por fin, lo que todos estábamos esperando: el anuncio de la nueva entrega de la saga. El próximo *Metal Gear* será multiplataforma y estará realizado con el motor Fox Engine. Esto es todo lo que se vio (y se insinuó) en un primer trailer de 15 minutos.

Para empezar, conviene destacar las palabras de Hideo Kojima: la secuencia del tráiler está realizada con el FOX Engine, **preparada para las consolas actuales** (aunque la demo funciona en un PC) y se desarrolla en tiempo real. A partir de ahí, ¿qué nos desvelan estas primeras imágenes? Lo primero de todo es analizar el título: *Ground Zeroes* se refiere a **las zonas de la superficie terrestre donde se ha producido una detonación** con niveles elevados de destrucción, como Hiroshima o el World Trade Center. Y en este punto, Kojima, a través de Twitter, ha insistido en que se trata de un plural: visitaremos diferentes localizaciones. Pero entremos en materia: el escenario es una base militar norteamericana, llamado **Campo Omega y situado en Cuba.** Parece un campo de prisioneros...

→ LO PRIMERO QUE LLAMA LA ATENCIÓN es el apartado técnico. La lluvia (con **salpicaduras sobre la cámara, como en el tráiler de *MGS 2* de 2001**), la iluminación o el barro están muy por encima de lo que hemos visto en cualquier otro juego. Y también nos sorprende el comportamiento de los **perros guardianes, de raza crestado rodesiano** (no olvidéis que Kojima ha dado pistas sobre un nuevo grupo militar que aparecerá en el juego, los Diamond Dogs, que usan esta raza canina en su emblema).

En el vídeo, en el que se han insertado los títulos de crédito,



LOCOSxDD
FOROXD

IMPRESIONES DESDE JAPÓN

Como todos los trailers de la saga *Metal Gear*, el estreno de Ground Zeroes ha levantado más preguntas que respuestas. ¿Serán capaces las consolas actuales de mover esos modelos con fluidez? El desarrollo de mundo abierto, ¿significa que tendrá un estilo más occidental? Y el título, ¿se refiere a que es un punto de partida para las próximas entregas de la saga?

EL ARGUMENTO ENCAJARÁ ENTRE EL PRIMER JUEGO DE MSX Y METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

aparece un alto mando que va a visitar a un muchacho en una celda. Mientras que los guardias van armados con fusiles americanos, la escolta de este misterioso soldado lleva **subfusiles Skorpion de 9mm, de fabricación soviética.**

El hombre se detiene ante el **prisionero Nº2457** y le entrega un walkman por los servicios prestados, aparentemente por haber traicionado a una chica. Más adelante se insinúa que **el prisionero podría ser Chico**, y que la mujer sería Paz, ambos "rescatados" de *MGS Peace Walker (PSP)*.

→ **EL MUCHACHO SACA UNOS AURICULARES** que tiene conectados al pecho y los enchufa en el walkman. Y entonces comienza a sonar el tema "Here´s to you" de Ennio Morricone (compuesto para la película Saccho e Vanzetti, 1971, pero que **también aparecía en los créditos de *MGS 4***). Mientras tanto, la cámara sigue al misterioso mando, que monta en un jeep con su escolta y se dirige hasta un **helicóptero UH-60 Blackhawk** (fabricado por los americanos en 1974). Antes de partir, el hombre misterioso borra el emblema de **FOX (las siglas de Force Operation X, la unidad liderada por Major Zero)** con una luz ultravioleta. Entonces muestra su cara quemada, se pone un sombrero de ala ancha y despega.

Durante el vuelo escuchamos una voz distinta. Se trata de un canal de comunicaciones que nos informa de que **Paz ha sido encontrada por un pescador de Belice.**

LAS CLAVES DE GROUND ZEROES

Formatos
PlayStation 3 y Xbox 360.

Fecha de lanzamiento
Sin confirmar.

Su desarrollo
Será un juego de infiltración en un entorno abierto.

El protagonista
Todo indica que será Big Boss (nombre en clave Snake) después de lo acontecido en *MGS Peace Walker*.

Fecha y lugar
La isla de Cuba, entre 1976 y 1983.

LOCOSxDD FOROXD

LA CONEXIÓN MGS PEACE WALKER

Primero salió para PSP, en 2010 y después para PS3 y Xbox 360 en *HD Collection*. Se desarrolla diez años después de *MGS 3* y unos años antes de *MGS Ground Zeroes*.



←PAZ ORTEGA
Tratando de pasar como estudiante, en realidad se trata de una agente de Cipher, infiltrada en los MSF. Su cuerpo cayó al océano tras la explosión de Metal Gear Zeke, y está en paradero desconocido.

→CHICO
Con tan sólo 12 años, ya pertenece al Frente Sandinista de Liberación Nacional. Sus padres fueron eliminados por la CIA para construir el Metal Gear, y él se alistó en los Militaires Sans Frontieres.



LA GUERRA FRÍA

El delicado **equilibrio militar que vivieron los Estados Unidos y la Unión Soviética** después de la Segunda Guerra Mundial es un tema recurrente en la saga.

Si en MGS3 *Snake Eater* visitábamos un complejo secreto en Groznyj Grad (en los años 60), en *Peace Walker* **nos trasladamos a Costa Rica y Nicaragua**, diez años más tarde. Pero si hubo un acotencimiento que marcó esta escalada armamentística fue **la crisis de los misiles y la invasión de Bahía de Cochinos,** en Cuba durante 1961.

Estos acontecimientos (además de la **presencia norteamericana en la bahía de Guantánamo**, con una base naval y un centro de detención) han determinado la localización definitiva de *MGS Ground Zeroes*.





←MILITAIRES SANS FRONTIERES
Son un grupo de mercenarios, un "ejército sin patria" que se encontraba en Colombia cuando fue contratado para actuar en Costa Rica. Son el precedente de Outer Heaven.

→BIG BOSS
Estrena el uniforme que le hemos visto en la demo de *Ground Zeroes*, con el emblema de MSF. Además, es en este juego cuando adopta su nombre definitivo (en lugar de Naked Snake) y se quita la bandana.

Los diálogos son bastante lacónicos, en código militar (donde impera el silencio de radio) y también contienen guiños a juegos anteriores, como **la presencia de la organización Cipher.**

→ LA SEGUNDA PARTE DE LA DEMO comienza con la aparición de Big Boss trepando por unas rocas. El protagonista luce un traje similar al de *Peace Walker* y va equipado con **gafas de visión nocturna, unos prismáticos de triple zoom y un dispositivo de radar 1DROID versión beta.** En cuanto a sus armas, lleva un **fusil FN FNC de fabricación belga, del año 1976**, lo que ajusta aún más la época en que está ambientado.

■ EL JUEGO SE DESARROLLA EN UN MUNDO ABIERTO, PERO NO SERÁ TAN AMPLIO COMO UN "SANDBOX" ■

Por primera vez podemos disfrutar del "juego" propiamente dicho, con libertad para mover la cámara por **unos entornos abiertos (no tan amplios como si fuera un "sandbox").** Snake se mueve con suavidad, y utiliza una linterna acoplada al fusil para ahuyentar a las ratas. Su primera acción "de combate" es eliminar a un centinela en una torre de vigilancia. Sorprende **el uso de munición real en vez de dardos tranquilizantes,** y que el sistema de puntería sea semiautomático, como lo que hemos visto en *Call of Duty*. Aunque lo que más nos ha gustado es ver cómo se movía el foco, con una física muy real, cuando nos "encargamos" del soldado que lo está controlando. ¿Y la jugabilidad? Pues en este caso, parece que la **infiltración está basada en mantenerse a la sombra**, como en los primeros *Splinter Cell*.

→ PERO LA MAYOR NOVEDAD DE LA DEMO es ver cómo el Big Boss se acerca a uno de los jeeps del exterior de la base, **monta en el asiento del conductor, enciende los faros y arranca.** ¿Recordáis









→EL APARTADO TÉCNICO es tan elevado que no parece un juego de la presente generación, aunque Hideo Kojima defiende que saldrá en PlayStation 3 y Xbox 360.



→LA BANDA SONORA es un tema de Ennio Morricone que ya se había utilizado en los títulos de crédito de *MGS 4*... ¿quizá este niño prisionero se convierta en un personaje conocido dentro de unos años?

el famoso trailer de *MGS 3* en que el Big Boss decía "esto no es *GTA*" junto a una moto? Pues parece que las cosas han cambiado.

Y no es el único vehículo que está a nuestra disposición. Después de ver la enorme presencia enemiga que hay en la zona (infantería y blindados tipo LAV) nuestro protagonista decide escapar. Para ello, busca una zona apartada y lanza un bote de humo, que sirve para llamar a un helicóptero Hind.

Por si esto no fuera suficiente, Kojima ha apuntado que los enemigos podrán derribar el helicóptero si lo detectan, y que este aparato nos servirá para trasladarnos entre distintas localizaciones.

→HAY UNA FRASE QUE DESTACA EN TODA LA SECUENCIA, y que aparece sobreimpresionada en la pantalla, que reza **"Dos fantasmas nacieron de FOX"**. Esta cita tiene muchas interpretaciones. Bien se puede referir a **las organizaciones Fox Hound y Outer Heaven**, o a personajes opuestos, como en su momento Solid Snake y Liquid Snake, pero para añadir un mayor misterio, si os fijáis en las imágenes **hay dos personajes que parecen el mismo: Big Boss canoso y con parche en el ojo derecho y una versión más joven**, que no se quita las gafas de visión nocturna. Para colmo, la imagen que ha distribuido Konami (la que hemos utilizado en nuestra portada) incluye **una capa oculta, con una silueta de un personaje distinto. ¿Quién será?**

De momento, *Metal Gear Solid Ground Zeroes* carece de fecha de lanzamiento, y cada vez se oyen más rumores de que **podría ser un título para la próxima generación...** hasta hay quien dice que ese va a ser el nombre de la demo, y que el del juego será otro. Seguro que poco a poco iremos descubriendo más mensajes ocultos en estas imágenes. HC





LOCOSxDD
FOROXD

COMPARAMOS EL MULTIJUGADOR DE
LA GUERR

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



Segundo intento de la saga por adaptarse a la guerra moderna, ambientado en distintos conflictos reales por todo el mundo.

- **Lanzamiento:** 23 de octubre
- **Compañía:** Electronic Arts (desarrollado por Danger Close)
- **Formatos:** PlayStation 3, Xbox 360 y PC.



LOCOSxDD
FOROXD

LOS DOS SHOOTERS MÁS ESPERADOS

A ONLINE

CALL OF DUTY BLACK OPS II

La franquicia con más éxito de los últimos años se reinventa con una ambientación a caballo entre la Guerra Fría y el año 2025.



- **Lanzamiento:** 13 de noviembre
- **Compañía:** Activision (desarrollado por Treyarch Studios)
- **Formatos:** PlayStation 3, Xbox 360, Wii U y PC. En PS Vita aparecerá la versión *Declassified.*



LOCOSxDD FOROXD

MAPAS



LOS NIVELES del multijugador están tomados de la campaña, con modificaciones.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



LA DESTRUCCIÓN DE LOS ESCENARIOS no es tan "masiva" como en *Battlefield 3*. Tiene un efecto más cosmético que estratégico.

Ocho localizaciones reales de todo el mundo, que se han convertido en pequeños campos de batalla.

Partiendo de ocho lugares del modo campaña (lamentablemente Madrid no se ha confirmado entre ellos), *Warfighter* genera una serie de pequeños mapas, que recuerdan a *Battlefield 3* por los efectos de destrucción, pero que están a otra escala.

➔ **YA CONOCEMOS SOMALIA,** dos escenarios de Filipinas (uno urbano y otro en la jungla de Tungawan), el estadio de Sarajevo y Novi Grad en Bosnia. Todos ellos tienen en común que son zonas de guerra, es decir, que los edificios ya están destrozados, hay objetos en llamas y restos de artillería desperdigados, y que se apoyan en un realismo brutal.

Los diseños serán bastante intrincados, casi laberínticos, pero evitando los cuellos de botella que se producían en el juego anterior, y que daban una enorme ventaja al primero en llegar. También nos ha llamado la atención que tienen pocas alturas comparados con otros juegos del género.

ARMA SECRETA

A la hora de diseñar los mapas, Danger Close apuesta por el realismo. Son localizaciones muy reconocibles, con pequeños efectos de destrucción y castigadas por la guerra. Las dimensiones son bastante reducidas, lo que se presta a enfrentamientos rápidos, donde la colaboración con el resto de la escuadra es fundamental. En general, nos ha dado la impresión de que benefician a las clases de asalto sobre los tiradores.





LOCOSxDD
FOROXD



CADA NIVEL esconde secretos que benefician a distintos tipos de soldado. Un diseño muy equilibrado.

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Los niveles del multijugador estarán ambientados en el 2025, con zonas que se adaptan a todo tipo de jugadores.

Algunos se quejaron del excesivo tamaño de los mapas de *Black Ops*, pero Treyarch les ha escuchado y se ha sacado de la manga unos niveles bastante equilibrados (hemos probado cuatro: Cargo, Aftermath, Yemen y Turbine). Cada uno de estos escenarios tenía una razón de ser particular. Por ejemplo, Cargo, en un puerto de Singapur, iba cambiando su trazado a medida que unas grúas movían los contenedores.

➔**EL NIVEL TURBINE**, en Afganistán, permitía escalar a gran altura, a través de caminos complicados, lo que le daba mucha "vidilla" a los tiradores selectos. Por su parte, Yemen era bastante similar a Piazza de *Modern Warfare 3*, con un área de juego pequeña, pero llena de recovecos para emboscar.

Finalmente, Aftermath alternaba zonas interiores con las calles de Los Ángeles, destrozadas tras un ataque aéreo.





ARMA SECRETA

La idea que rige todo el diseño de Black Ops II es la posibilidad de que lo disfruten por igual todo tipo de jugadores. Así que encontramos escenarios cambiantes, con trazados muy fluidos (para los soldados de asalto) y zonas elevadas a las que es difícil acceder. La ambientación, en el futuro, es muy variada, aunque no parece tan realista como en el primer *Black Ops* o en *Modern Warfare*.



LOCOSxDD
FOROXD

SOLDADOS



LOS MEJORES EQUIPOS (doce en total) de cada país participan en estas batallas online.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Los operadores Tier I dejan paso a las fuerzas especiales de 10 países diferentes, con equipo exclusivo.



Uno de los principales atractivos de *Medal of Honor* es la selección de tropas para el modo multijugador. En total, se han seleccionado 12 cuerpos de élite de diez nacionalidades distintas (por parte de los EE.UU. aparecen Navy Seals, SFOD-D y OGA). Cada uno de ellos aparece con equipación y armas exclusivas, que además varían dependiendo de la clase.

→**EL JUEGO NOS RECOMPENSA POR TRABAJAR** en binomio (por parejas) y nos informa en todo momento de qué está haciendo nuestro compañero. Además, aunque no podamos escoger a un soldado de nuestro país, sí que podemos representar a España en el metajuego online, a través de Battlelog, con 153 nacionalidades disponibles.



ARMA SECRETA

Las combinaciones entre clases y tipos de soldado (además del trabajo por binomios) son interminables. Es una gozada observar las diferencias entre el equipo que utilizan los Navy Seals, SAS o Spetsnaz, sin que estemos obligados a la típica elección entre Fuerzas especiales y Rebeldes. De nuevo, impera el realismo en el modo de trabajar de estos profesionales.





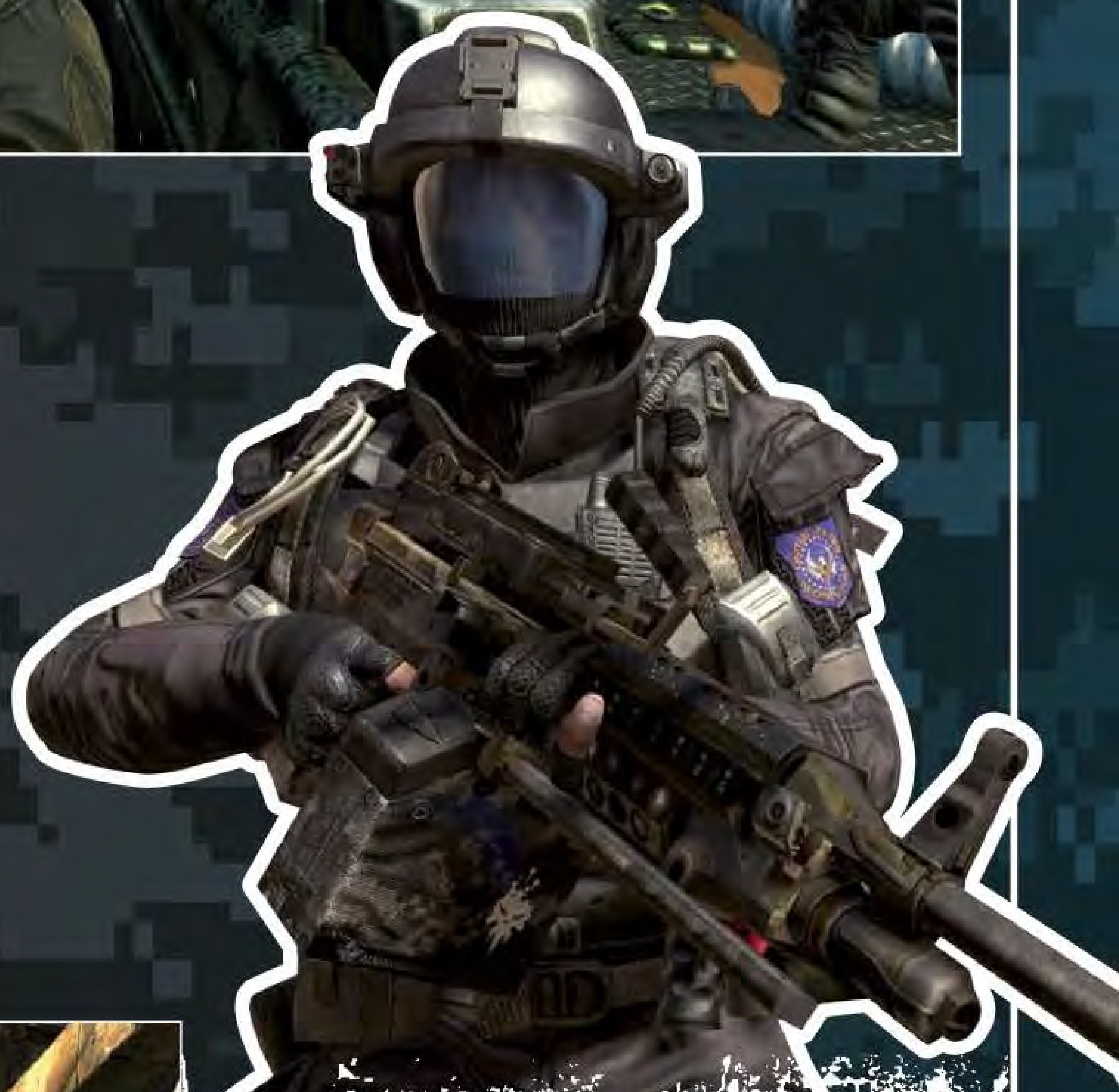
LAS TROPAS que luchan en el multijugador son versiones futuristas de equipos actuales.

CALL OF DUTY BLACK OPS II

El juego de Treyarch se aventura a mostrar cómo irán equipados los miembros de operaciones especiales en el futuro.

En total, el multijugador de *Black Ops II* nos permite controlar a miembros de seis equipos: U.S. Navy Seals, S.D.C. y F.B.I. por parte de los Estados Unidos, y la milicia, I.S.A. y mercenarios como fuerzas rebeldes. La elección de bando es automática, dependiendo del nivel que vayamos a jugar, mientras que el aspecto de nuestros hombres depende de la clase (o la personalización)

➔ **LAS CLASES PREDEFINIDAS** corresponden a mercenario (con el fusil M8A1), operativo (subfusil Skorpion EVO III), especialista (escopeta M1216), artillero pesado (ametralladora MK48) y francotirador, con un rifle SVU-AS.



ARMA SECRETA

Se han creado 6 equipos del año 2025, basándose en grupos de operaciones especiales que existen en la actualidad, pero modificando su aspecto y su armamento. Y si no queremos personalizarlo, hay 5 clases predeterminadas. Nuestro bando se asigna de forma automática (está vinculado a los escenarios) pero todos los soldados tienen acceso al catálogo completo de armas y perks. Los drones, automáticos y por control remoto, resultarán casi tan importantes como la infantería, y su presencia en el campo de batalla es muy importante.





MODOS



LOS MODOS CLÁSICOS se han revisado para que se ajusten mejor a la exigencia de los e-sports.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Una revisión de los modos tradicionales, enfocada a partidas rápidas, en las que se impone el trabajo en equipo.

Por el momento se han revelado tres modos de juego, que se unen a los tradicionales duelos por equipos o guerra de banderas. Sector Control es muy similar al modo Dominio de los *Call of Duty*, y consiste en mantener en poder de nuestro equipo tres banderas repartidas por el escenario. Hotspot es una revisión de Demolición, en que uno de los equipos debe colocar una bomba sobre un objetivo, mientras sus enemigos lo defienden (con papeles que se van alternando sucesivamente).

→**EL MODO HOMERUN ES EL MÁS INNOVADOR.** En él se enfrentan dos equipos de seis jugadores (con una sola vida por jugador) en una guerra de banderas. Los enfrentamientos son muy rápidos, así que el ganador se decide después de diez rondas consecutivas.

ARMA SECRETA

Al contrario que en el juego anterior (en el que el multijugador se encargó a DICE, los creadores de *Battlefield*) esta vez *Medal of Honor* se refugia en los modos tradicionales, con unos cuantos ajustes. Los desarrolladores en Danger Close nos han confesado que estos cambios están enfocados a convertir *Warfighter* en una de las estrellas de los e-sports, las ligas de videojuegos donde se enfrentan los profesionales.





LOCOSxDD
FOROXD



COMO VER DEPORTE, las partidas de *Black Ops II* se van a convertir en un espectáculo de masas.

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Las retransmisiones deportivas han inspirado unos modos tan emocionantes para el jugador como para los espectadores.

Cada vez resulta más difícil innovar en el modo online de *Call of Duty.* En entregas anteriores se incluyeron las Partidas de apuesta o Muerte confirmada, y ahora se mejoran estas batallas con partidas para un máximo de 6 equipos simultáneos (con tres jugadores por equipo). También aparece Leagueplay, un método de equilibrar a los participantes, para que nos enfrentemos con gente de nuestro nivel, y así podamos progresar en la clasificación de un modo natural (55 niveles y 10 prestigios).

→ PARA LOS ESPECTADORES se ha creado CODCasting, que convierte las partidas en algo muy parecido a retransmisiones deportivas. Durante estos eventos, podemos acceder a funciones especiales, como cambiar la cámara, ver al mapa o mostrar dos imágenes al mismo tiempo. Incluso contemplar a los jugadores con una cámara.

Estas funciones (además del nuevo COD Elite 2.0) se podrán consultar también desde nuestro tablet o smartphone.



LA GUERRA DE BANDERAS O DUELO POR EQUIPOS están de vuelta, pero no habrá partidas por dinero como en *Black Ops*.

ARMA SECRETA

La saga ha ido incorporando decenas de modos a lo largo de estos años, pero no habíamos probado nada tan intenso como las partidas para 6 equipos simultáneos (un total de 18 jugadores). Además, en esta ocasión se incorporan opciones para retransmitir las partidas en directo, además de un sistema que equilibra los enfrentamientos, para que a ningún jugador le resulten "abusivos".

PERSONALIZACIÓN



LA CLASE determina nuestras armas, ventajas y (según la unidad que escojamos) el aspecto.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Un sistema de clases básico, más ágil e intuitivo, se impone a los editores llenos de opciones.

En lugar de perderse en un mar de opciones, armas y ventajas, *Warfighter* apuesta por un sistema de clases bastante sencillo, heredado de *Battlefield 3*. Podemos seleccionar entre las clases de Asalto, Francotirador, Demoliciones, Artillería pesada, Operaciones especiales y Tirador. Cada una de estas configuraciones se caracteriza por una habilidad especial (como causar más daño, usar lanzagranadas o detectar a los enemigos más lejos) y tiene un arma y un explosivo característicos. En lugar de ventajas por racha, los soldados que creamos en *Medal of Honor* cuentan con tres acciones de apoyo, como el despliegue de helicópteros, descargas de artillería o misiles teledirigidos (que controlamos en primera persona).

→ **EL UNIFORME Y ACCESORIOS DE NUESTRO PERSONAJE** dependen de la combinación entre estas 6 clases y de las 12 unidades disponibles (todas ellas reales, y pertenecientes a diferentes países). Por el momento, no se ha detallado el sistema de niveles y recompensas.

ARMA SECRETA

Mientras que las habilidades básicas se limitan a seis clases, las opciones visuales dependen del bando que hayamos escogido (recordad que hay doce posibilidades). Cada uno de ellos disfruta por defecto de armas (con sus accesorios) y de ventajas por racha. Los veteranos quizá vayan a echar en falta más opciones, pero de este modo la navegación por los menús es más rápida y sencilla.



LOCOSxDD
FOROXD



EL NÚMERO DE OPCIONES para crear un personaje son infinitas. Pero antes hay que desbloquearlas.

CALL OF DUTY BLACK OPS II

No existen dos soldados iguales, y la muestra es este impresionante editor, que se ajusta a las preferencias de cualquiera.

La personalización es el punto clave sobre el que bascula el modo online de *Black Ops II*. Además de las cinco clases predeterminadas, podemos crear nuestro personaje a partir de una tarjeta con diez ranuras: arma principal y secundaria, tres accesorios para el fusil, tres ventajas (no hay categoría PRO) y dos tipos de granada. Pero podemos sacrificar dos de estas opciones y cambiarlas por "wildcards" que nos otorgan ventajas especiales.

→**NO HAY MODIFICACIONES ESTÉTICAS** (al contrario que en *Black Ops*, donde podíamos cambiar nuestra pintura facial) aunque sí se puede seleccionar el camuflaje para las armas y grabar nuestro emblema (y nombre) sobre ellas. Eso sí, no se ha mostrado el editor de imágenes.

En total, los elementos desbloqueables suman más de trescientos, y tendremos que superar un par de niveles de prestigio (con 55 rangos cada uno) para poder acceder al inventario completo. Evidentemente podemos guardar varias clases personalizadas, para que se ajusten a un escenario o un modo de juego en particular. También se pueden imponer restricciones en la creación de personajes, para participar en partidas privadas.



TENEMOS DIEZ RANURAS para escoger nuestras armas, los accesorios, las ventajas por racha y las mejoras.



ARMA SECRETA

Podremos crear un personaje a medida, mediante un sistema de 10 ranuras que asignamos a las armas, los accesorios y los perks. Habrá más de 20 ventajas por racha, alrededor de 30 armas (divididas en 8 categorías, que tienen sus correspondientes accesorios). Un auténtico paraíso de los combatientes, donde solo echamos en falta la posibilidad de editar el aspecto de los soldados.



LOCOSxDD FOROXD

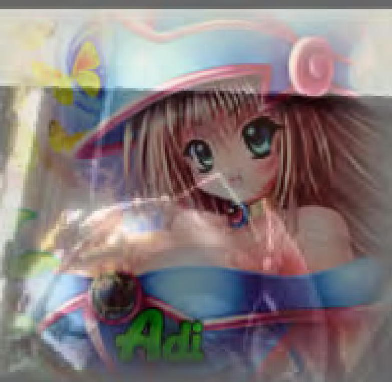
SEIS JUEGOS. SEIS FOBIAS QUE DEBERÁS SUPERAR

ENFRÉNTATE A TUS MIEDOS

El terror conoce muchas formas. Se acercan juegos que quieren helarnos la sangre con enfoques muy diferentes. Quizá algunos no te afecten, pero todo el mundo tiene sus puntos débiles. Tú, querido lector, también. Quizá con ellos descubras una fobia a la que nunca habías tenido que enfrentarte...









LOCOSxDD
FOROXD





- DEAD SPACE 3
- SILENT HILL BOOK OF MEMORIES
- ZOMBIU
- UNTIL DAWN
- DEAD ISLAND RIPTIDE
- THE WALKING DEAD



ISAAC CLARKE VOLVERÁ a liderar esta entrega, donde la acción, el terror y un segundo personaje definirán la mezcla.

Cenofobia: miedo al espacio abierto

DEAD SPACE 3

PS3 - 360 - PC ■EA ■8 de febrero

LOS NECROMORFOS serán los enemigos más comunes y "asquerosos", aunque no faltarán humanos y grandes jefes finales.

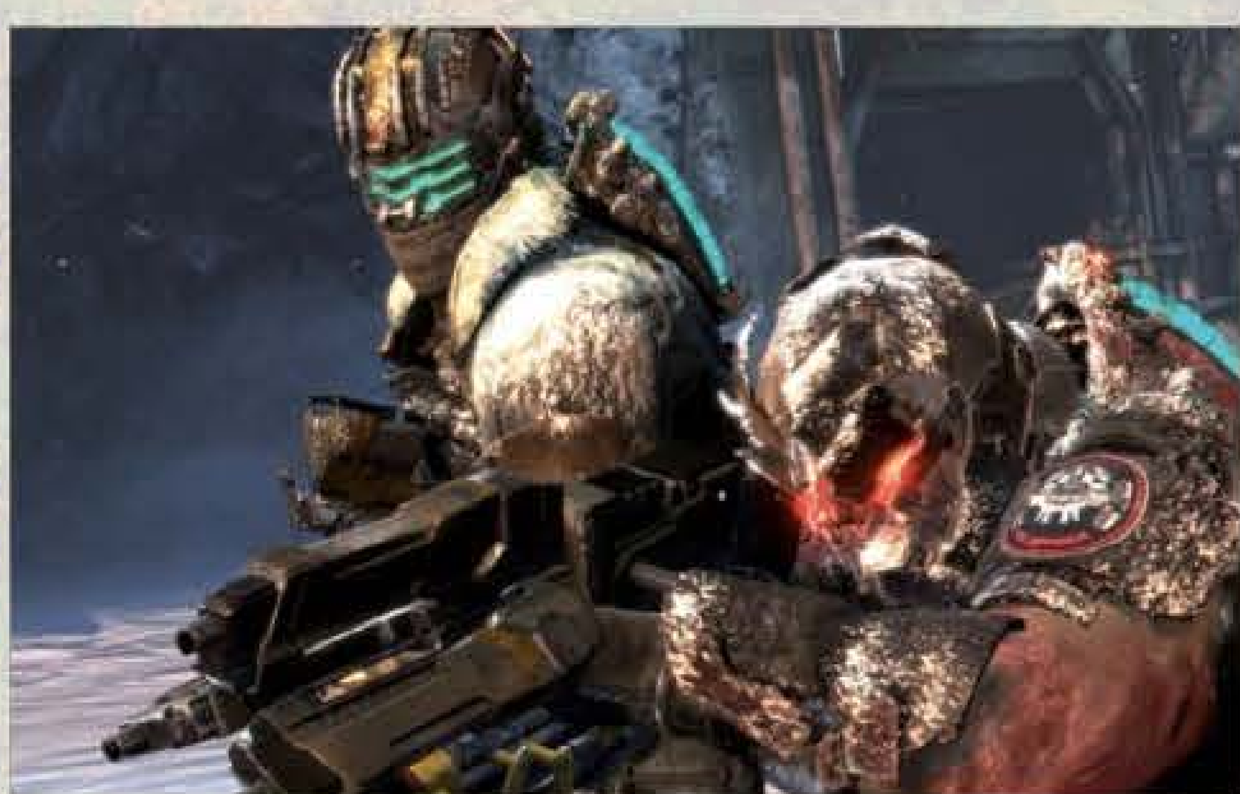
Nada es igual desde que la saga *Dead Space* debutara hace casi cuatro años. Un terror, que podríamos definir como adulto, nos hizo experimentar sensaciones parecidas a las que vivimos la primera vez que jugamos a *Silent Hill*. No solo recibíamos sustos por doquier y veíamos criaturas que parecían enviadas por el mismísimo Satanás, sino que el componente psicológico era la clave para transmitir miedo, miedo de verdad. Ruidos por todas partes, voces extrañas y susurros sin sentido generaban una ambientación agobiante, pocas veces vista antes en un videojuego.

→ **DESPUÉS DE UNA SEGUNDA PARTE** que potenciaba el factor acción, sin olvidar la esencia del primer título, en febrero del año que viene volveremos a disfrutar de uno de los mejores juegos de terror que pueda visitar vuestra consola o PC. Además de las ya conocidas localizaciones cerradas y pasillos, los espacios amplios van a ser protagonistas fundamentales en la historia. Esta se desarrollará en Tau Volantis, un planeta helado infestado de necromorfos. La tensión no se provocará solamente por el hecho




LOCOSxDD
FOROXD

FLOTAR EN EL ESPACIO sin saber si vamos a poder llegar a esa nave fantasma... Esta es la clase de agobio que viviremos.







de poder ser atacados en cualquier momento (con sobresalto incluido, claro está), sino por movernos en entornos muy abiertos donde el frío extremo, las avalanchas y otros peligros ambientales serán tan mortales como los propios enemigos. Además, en lo profundo del espacio, el vacío, la ingravidez y la sensación de estar en medio de la nada también pondrán lo suyo para aumentar el agobio.

➔ SI "SUFRIR" EN SOLITARIO NO NOS MOLA, un amiguete podrá controlar a John Carver, un sargento del ejército que perdió a su familia durante la infección. Este segundo protagonista aportará su propia historia y, si jugamos en compañía, hará que no nos sintamos tan solos en tan vastas localizaciones, aunque también es cierto que la experiencia será más inmersiva cuando le "demos" por nosotros mismos. De una manera u otra, si estáis preparados para descubrir los secretos más profundos de la saga, el origen de los necromorfos y las claves para acabar con esta pesadilla, dentro de pocos meses podréis hacerlo. Eso sí, pasando miedo, terror y suspense del bueno. Muy bueno.



EL MODO COOPERATIVO nos dejará entrar y salir de la partida cuando queramos. Así, podremos pedir ayuda si hay "miedito"...


EL MONZÓN nos ha hecho caer en una isla plagada de espesos ríos y junglas. Cooperar volverá a ser la clave para sobrevivir.

Heortofobia: miedo a las vacaciones

DEAD ISLAND RIPTIDE



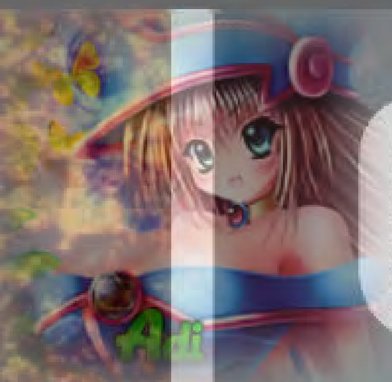
■PS3-360-PC ■ Deep Silver ■2013

Los cuatro supervivientes de la masacre zombi de Banoi pensaban que sus "vacaciones" en ese horrible lugar habían terminado, pero cuando iban a escapar en un helicóptero, una terrible tormenta los estrelló en la isla de Palanai. Una vez allí, tendrán que volver a sobrevivir con las armas que encuentren. Un nuevo aliado controlable (cuyo aspecto aún no se ha mostrado) los ayudará a enfrentarse a nuevas mutaciones zombis.

➔**EL DESARROLLO DEL JUEGO ORIGINAL** se potenciará con nuevas misiones de defensa de territorio y posibilidades de comunicación (el juego está pensado para disfrutarse online) mucho más versátiles. Pero tranquilos, que seguirá la tensión de estar en un entorno abierto donde un zombi puede salir de cualquier recoveco y modernos. En un entorno desconocido y selvático, ¿cómo enfrentarse a zombis que atacan en manadas?










LA ESPESA NIEBLA será el pan nuestro de cada noche en esta aventura de terror adolescente. PS Move hará de linterna.

Homiclofobia: miedo a la niebla

UNTIL DAWN

■PS3 ■ Sony ■2013



El terror adolescente se apoderará de PS3 por culpa de esta aventura, desarrollada por Supermassive Games con la intención de explotar las capacidades de PS Move. Inspirada en películas como Scream o Sé lo que hicisteis el último verano, el argumento nos llevará a la niebla y la oscuridad de una montaña perdida. Allí, en una cabaña desangelada, habrá que meterse en la piel de ocho adolescentes, justo cuando se cumple el aniversario de la misteriosa muerte de uno de sus amigos. Vaya ocurrencias que tienen los chavales, ¿verdad?

➔**MOVE MOSTRARÁ TODA SU POLIVALENCIA**, pues nos servirá de linterna para adentrarnos en la oscuridad, disparar escopetas, resolver puzles, activar receptores de radio... El guión, en la línea de este tipo de terror, aunará diálogos graciosos con flirteos amorosos y, sobre todo, sustos. No en vano, habrá un oscuro secreto de por medio y un asesino retorcido que procurará apretarnos el gaznate con perversas intenciones.

Podremos controlar a siete personajes y ver cómo evolucionan sus relaciones. Y lo mejor es que habrá varios finales, según las decisiones que tomemos y los bien que lo hagamos. De hecho, la diferencia entre unos y otros vendrá marcada, por ejemplo, por el número de personajes que sobrevivan (sí, el maloso podrá darles matarile si no están avispados).

La ambientación será uno de los puntos fuertes de *Until Dawn*, con un bosque que estará cubierto de nieve, animales desangrados y, sobre todo, mucha, muchísima niebla (no confundir con el afamado cánido de la serie Heidi...).



LOCOSxDD
FOROXD

ESTE "SPIN OFF" incluirá toques de rol y un cooperativo para cuatro jugadores, para que compartamos nuestros miedos.

Bibliofobia: miedo a los libros

SILENT HILL BOOK OF MEMORIES



■PS Vita ■ Konami ■Octubre

El recelo a los libros es casi una religión para muchos, a los que el simple hecho de abrir su tapa les puede escocer tanto como el ajo a un vampiro. Precisamente, la próxima entrega de *Silent Hill* estará inspirada en una misteriosa obra, titulada el Libro de los Recuerdos. En ella se contendrá la vida entera de nuestro personaje, con la particularidad de que, alterando lo ya escrito en sus páginas, se podrá cambiar el pasado, en aras de una historia más idílica. Suena demasiado bonito para ser cierto, ¿verdad?

➔**EL COOPERATIVO ONLINE PARA CUATRO JUGADORES** será la gran novedad de este "spin off" de la mítica saga de terror de Konami, junto con algunos elementos de rol, como combates desde una perspectiva isométrica y estadísticas de combate. Así pues, será la primera entrega de la franquicia con esas dos peculiaridades.

El miedo seguirá a la orden del día, pese a que no sea el "survival horror" al que estamos acostumbrados. Será importante cooperar con los compañeros para resolver puzles, derrotar a criaturas demoníacas o sumergirnos en diversas pesadillas con el objetivo de revelar la verdad oculta tras el intrigante Libro de los Recuerdos.

Los controles táctiles estarán perfectamente aprovechados en este debut de "la colina silenciosa" en PS Vita, en el que habrá tanto monstruos nuevos como criaturas clásicas de la saga, que, como buenos amantes de la literatura, nos querrán enseñar a leer, para que nos quedemos a vivir (o morir) en el libro el resto de nuestros días. Para apuntalar el multijugador, se podrá personalizar la apariencia del personaje.





LOCOSxDD
FOROXD

Tanatofobia: miedo a la muerte

ZOMBIU



■Wii U ■ Ubisoft ■Finales de 2012

Uno de los juegos para Wii U que más están dando que hablar es este. No sólo porque es de los más potentes técnicamente o porque haga un uso intensivo del mando, sino también por su particular sistema de juego. Aquí no encarnaremos a un héroe invencible y a prueba de mordiscos; si un zombi nos pilla, nuestro personaje la "palmará", como debe ser. Si eso sucede, pasaremos a controlar a otro personaje, que podrá encontrarse con la versión zombi de la persona que controlábamos antes...

→MOVERSE CON CUIDADO y no atacar a los fiambres "a lo Rambo" será, pues, fundamental, porque aunque es posible recuperar los objetos que tuviera nuestro personaje anterior, una pérdida así podría dar al traste con nuestra misión. Por lo tanto, nuestro mayor miedo descansará en la vulnerabilidad de los propios protagonistas...





Soteriofobia: miedo a la dependencia

THE WALKING DEAD



■PS3-360-PC ■Activision ■2013

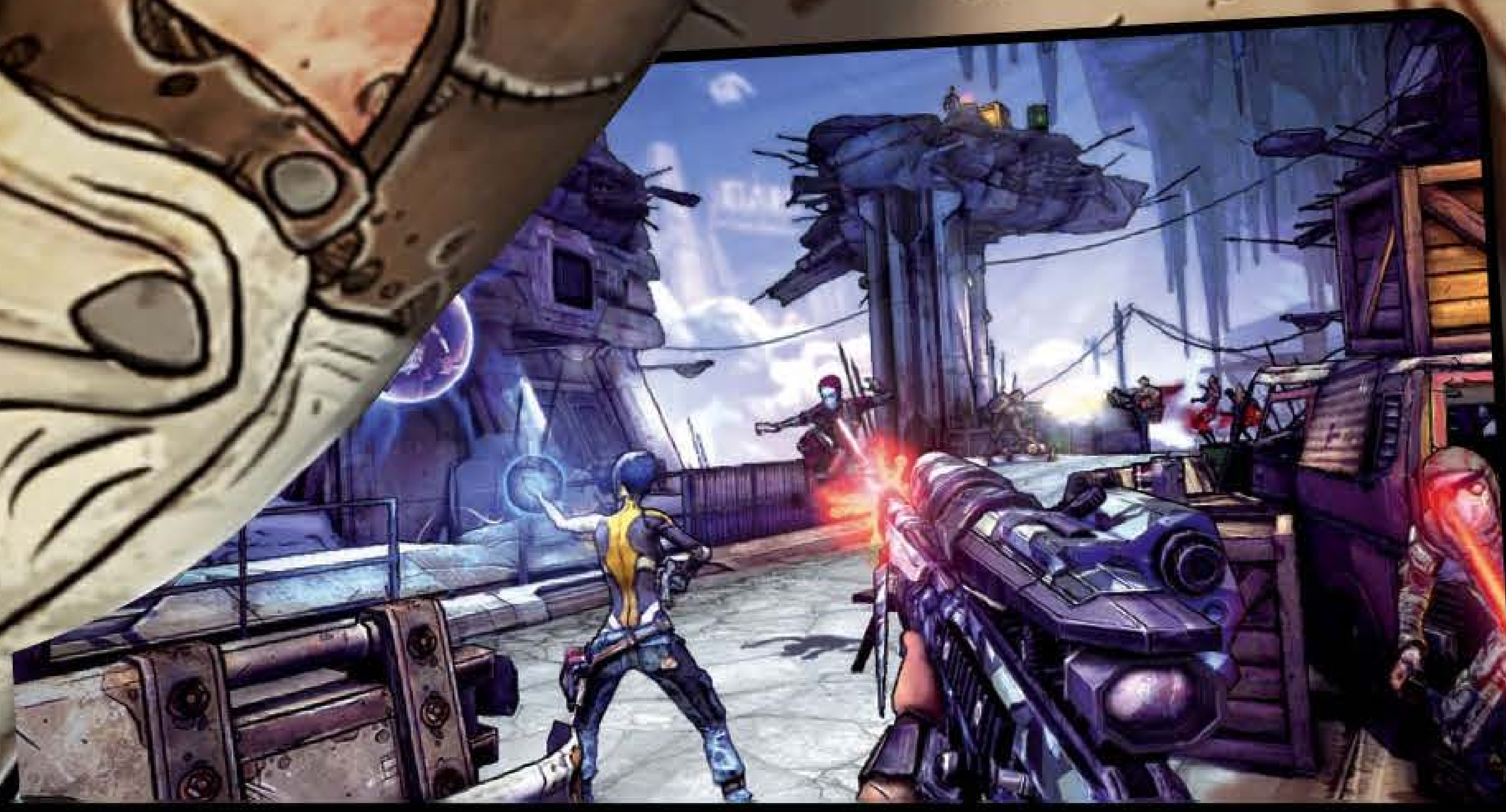
Basado más directamente en la serie que en el cómic original, *The Walking Dead* nos pondrá en la piel de Daryl, el valiente "redneck" que se enfrenta a los zombis con su ballesta. Deberá viajar junto a su cazurro hermano Merle hasta Atlanta, pero por el camino deberán enfrentarse a la escasez de alimentos y munición. Así pues, en esta ocasión sentiremos miedo, pero también angustia al ver que nuestros recursos se acaban y no podemos avanzar sin ellos. Racionar bien nuestros enseres será más importante que disparar...





LOCOSxDD
FOROXD

LA BALA







LOCOSxDD
FOROXD







NOS COLAMOS EN EL CUARTEL GENERAL DE GEARBOX PARA VER **BORDERLANDS 2**

DE PANDORA

■PS3 - Xbox 360 - PC ■2K ■ 21 de septiembre









EN DALLAS se están ultimando los detalles de *Borderlands 2*, y nosotros pudimos conocerlos de la mano de sus desarrolladores.







TERRITORIO FRONTERIZO

No cabe duda de que los disparos online han sido garantía de éxito en los últimos años. Sin embargo, Gearbox decidió dar un bandazo entre la avalancha de shooters bélicos con *Borderlands*, una nueva marca que mezclaba disparos y rol, para auspiciar una nueva variante: el FPG o RPS, resultado de sumar las siglas de FPS ("first person shooter") y RPG ("rol playing game").

➔**AHORA, LLEGA LA SEGUNDA ENTREGA,** en la que habrá que salvar Pandora de las garras de la Corporación Hyperion, cuyo líder, Jack "el Guapo", pretende resucitar a un misterioso alienígena apodado "el Guerrero".

La dinámica seguirá siendo la misma: cumplir misiones a base de tiros. ¿Hay alguna diferencia entre eso y el típico shooter? Sí, porque podremos movernos con libertad por un mundo abierto y habrá subidas de nivel (con distintas posibilidades para evolucionar a nuestro personaje). Esto último es importante, pues los enemigos contarán con una barra de salud al más puro estilo rolero: si nuestro personaje es débil y vamos a por un rival avanzado, nos dará para el pelo en menos que canta un gallo.

➔**LAS ARMAS SERÁN OTRA DE LAS SEÑAS DE IDENTIDAD.** Habrá "familias" para todos los gustos: pistolas, revólveres, escopetas, subfusiles, ametralladoras, francotiradores, lanzacohetes... A su vez, dentro de cada tipo habrá infinidad de fabricantes y variantes: armas con poder de fuego, con descargas eléctricas, con ácido corrosivo...



■ LA MEZCLA DE TIROS, ROL Y COOPERACIÓN SERÁ LA SEÑA DE IDENTIDAD DE UN TÍTULO GENIAL ■





EL MULTIJUGADOR será uno de los puntos fuertes. Hasta cuatro amigos podrán compartir andanzas por el planeta Pandora.

COOPERATIVO INFINITO

El multijugador cooperativo será, junto a la combinación de disparos y rol, la piedra angular de *Borderlands 2*. Se podrá jugar en solitario, pero el mayor encanto estará en juntarse online con tres amigos (o a pantalla partida) para acribillar a las hordas de animales, robots y humanos que nos querrán echar la zarpa al cuello.

➔ **PARA ENTENDER LAS POSIBILIDADES DEL COOPERATIVO,** basta con decir que habrá cuatro personajes diferentes con sus propias características y habilidades: Axton (comando), Zero (asesino), Salvador (gunzerker) y Maya (sirena), a los cuales se unirá el Mechromancer, un quinto tipo que llegará en forma de DLC, unos tres meses después del lanzamiento del juego, y que será gratuito para quienes lo reserven. Si cada usuario maneja a uno diferente, imaginaos las posibilidades estratégicas.



➔ **NO HABRÁ MULTIJUGADOR COMPETITIVO,** ni falta que hará, ya que la campaña principal nos tendrá unas 50-60 horas pegados a los gatillos, según nos contó el jefe de diseño, Jonathan Hemingway. Si a ese tiempo le añadís las misiones que nos asignarán los muchos personajes secundarios (incluidos los cuatro protagonistas de la primera entrega, con los que nos toparemos)... echad cuentas e id elaborando un calendario con horarios.





HABILIDA... A MANSA...

CADA PERSONAJE contará con varios árboles de evolución. A medida que ganemos puntos de experiencia (habrá 50 niveles), podremos elegir qué habilidades aprender, las cuales se podrán activar cuando la barra de "rango de cabronazo" esté a rebosar:



EL COMANDO AXTON podrá desplegar torretas a su alrededor. En niveles avanzados, el contacto de esas torretas con el suelo generará explosiones nucleares.



EL ASESINO ZERO sacará una katana y se volverá invisible. Si encadenamos combos en lapsos de menos de cinco segundos, el efecto perdurará.



EL GUNZERKER SALVADOR podrá empuñar dos armas al mismo tiempo, hacer cortes de manga para atraer a los enemigos o liarse a mamporro limpio.



LA SIRENA MAYA contará con poderes defensivos para apoyar a los compañeros, además de generar una nebulosa para enviar enemigos a otra dimensión.



LOCOSxDD
FOROXD

LOS VEHÍCULOS serán útiles para cubrir grandes distancias en poco tiempo y tener a mano una inmensa potencia de fuego.

FONDO DE ARMARIO

PENSANDO EN EL MULTIJUGADOR, cada personaje contará con decenas de diseños base para que los adaptemos a nuestros gustos. Así, podremos trajear (o convertir en auténticos adefesios) a Axton, Zero, Salvador y Maya. Fijaos en tres de los diseños del gunzerker:



PLANETA CON PERSONALIDAD

El planeta Pandora volverá a ser el escenario de nuestras andanzas, con un estilo visual de "cel shading" espectacular. La mezcla entre dibujos animados y modelados realistas estará bañada por el color y el humor, llevando a otro nivel la técnica que popularizaron juegos con tanta personalidad como *Jet Set Radio* y *The Legend of Zelda: Wind Waker*, dos de los primeros en atreverse a apostar por ella

Aprovechando nuestra visita a Dallas, le preguntamos a Jeramy Cooke, diseñador jefe de *Borderlands 2*, por qué han apostado por ese estilo, ahora que shooters como *Call of Duty* o *Battlefield* pugnan por plasmar la guerra más real: "Vivo en este mundo 'real', y no necesito visitarlo en un videojuego. Mi filosofía es crear mundos nuevos", fue lo que nos contestó.

→ **EL PLANETA PANDORA DE ESTA SECUELA SERÁ MUCHO MÁS GRANDE** y variado que el de la primera entrega. Si antes solo era desierto, ahora habrá tundras, lagos, bosques o volcanes, con todo tipo de fauna adaptada. Así, la IA de esos animales estará muy mejorada. Por ejemplo, cuando nos ataque un grupo de animales, seguirán los movimientos del macho alfa e intentarán sorprendernos.

No faltarán los vehículos, que fueron una rémora en el primer *Borderlands*, por culpa de un control tosco que los hacía prácticamente







LOCOSxDD
FOROXD

JEFAZOS FINALES DE TOMA PAN Y MUERE

EL TERRAMORPHOUS FUE EL JEFE FINAL QUE SE NOS ENSEÑÓ EN DALLAS. Se le ha dado vida pensando expresamente en el multijugador cooperativo, como un reto para los que acaben la campaña, y su poder no será de este mundo. En la demo que vimos, los chicos de Gearbox trataron de asaltarle con personajes en nivel 50, pero los tiros no le hacían ni cosquillas a su caparazón y sus musculosos tentáculos. Para vuestra información, sucumbieron estrepitosamente en el intento. ¿Lo lograréis vosotros llegado el momento? Sudaréis tinta china.





incontrolables. Por suerte, en esta secuela, su manejo se ha va a mejorar mucho y se convertirán en un gran apoyo.

➔ **EL HUMOR SERÁ OTRO DE LOS PUNTAZOS DEL JUEGO,** que destilará hilaridad por los cuatro costados. Habrá infinidad de referencias y parodias culturales a películas, libros o series de televisión. Por ejemplo, las habilidades del gunzerker llevarán por nombre frases de películas de acción. Su fornida anatomía, al más puro estilo Schwarzenegger, bien lo merece. Tampoco faltarán personajes secundarios como la maquiavélica Tina "la Chiquitina" o Jack el "Guapo", nuestro némesis, que nos harán mondarnos de risa. Además, el juego contará con un espectacular doblaje.



TRES VERSIONES A LA VENTA

***BORDERLANDS 2* SE PONDRÁ A LA VENTA EN TRES EDICIONES DIFERENTES:** la básica (60,95 euros), otra llamada "El Cazador de la Cámara" (89,95 euros) y una tercera llamada "Cofre de saqueo" (129,95 euros), con reducciones de 20 euros para las versiones de PC. La segunda incluirá un muñeco cabezón, un libro de arte, pegatinas, el mapa de Pandora, un cómic digital y contenidos descargables. La tercera incluirá todo eso, una réplica de un cofre de armas, una caja metálica, una tabla con las criaturas del juego, notas de campo, un mapa de tela de Pandora y un certificado de autenticidad numerado.



HOBBYNEWS.es
EVOLUCIONA y ahora es:

LOCOSxDD
FOROXD



ME GUSTA jugar, divertirme, saber, compartir y opinar

HOBBY CONSOLAS



DESCÚBRELO

Powered by: HOBBY CONSOLAS — REVISTA OFICIAL Nintendo — Play Manía

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — Lo mejor / Lo peor / Alternativas — GRÁFICOS 97 — SONIDO 94 — DURACIÓN 91 — DIVERSIÓN 95 — PUNTUACIÓN FINAL 95 — Valoración: Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 66
PRO EVOLUTION SOCCER 2013 El juego de Konami aspira a recuperar el trono de la mejor simulación futbolística de este año, ¿tendrá plantilla suficiente para conseguirlo?



PÁGINA 70
F1 2012 Con unos meses de retraso respecto a la temporada oficial, los monoplazas más rápidos del mundo arrancan en este simulador.



PÁGINA 74
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 Multiplica el número de contendientes, los golpes disponibles... y sobre todo, la espectacularidad y diversión de la saga.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA — SEXO — MIEDO — VIOLENCIA — LENGUAJE SOEZ — DROGAS — DISCRIMINACIÓN — APUESTAS — JUEGO ONLINE



LOCOSxDD
FOROXD

3 ■ Deportivo ■ Konami ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano
■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 20 de septiembre

Fichajes para optar de nuevo al título

PRO EVOLUTION SOCCER 2013



Tras algunos años a la sombra de su eterno rival, esta temporada vamos a disfrutar de un juego de fútbol que se acerca bastante a lo que esta prestigiosa serie se merece. ¡Que comience el partido!

■ **LÍDER INDISCUTIBLE EN LA PASADA GENERACIÓN,** el famoso simulador de fútbol de Konami ha visto como los últimos años "le mojaba la oreja" su eterno rival, *FIFA*. Ha tenido que llegar Kei Masuda, el nuevo jefe del PES Team, para sacar la pizarra como si fuera Mourinho e introducir unos cambios que han logrado que los partidos sean mucho más convincentes que los de los últimos *PES*. Estos cambios tienen que ver con las mejoras en la IA, que consiguen movimientos más lógicos en todas las líneas: férreos marcajes, defensas en zona, coberturas en caso de que un central suba al ataque o falsos movimientos del "nueve" para arrastrar a los defensas y abrir huecos para los compañeros, son algunos ejemplos de lo que he Konami han bautizado como Pro Active AI. Pero lo que notaréis desde la primera partida es la mejorada respuesta de los porteros. Olvidad las inaceptables "cantadas" de los últimos *PES*, porque estos porteros son mucho más competentes.

➔ **PERO LAS MEJORAS NO TERMINAN AQUÍ.** Los nuevos regates (usando los sticks para el regate en dos toques, el botón R2 para pisar la pelota...) salen de forma natural. Y otros aciertos, como los nuevos controles orien-





Por Daniel Acal



LOS REGATES DE *PES 2013* se ejecutan con los dos sticks o pisando el balón con R2. Son intuitivos.



EL SONIDO AMBIENTE ES DINÁMICO. Escucharemos cánticos famosos como "eo, eo, eo, esto es un chorreo".



LA FÍSICA DEL BALÓN es aceptable, aunque es uno de los aspectos que podrían mejorar de cara a próximas ediciones.

Evolución, pero no revolución

Aunque no hay un gran salto cualitativo a nivel gráfico, se han incluido nuevas animaciones y el player ID clava los gestos de los mejores futbolistas. También ha mejorado algo la recreación del contacto físico de los jugadores. La evolución llegará el año que viene, cuando se estrene el nuevo motor gráfico.



PLAYER ID es un sistema que clava el aspecto y la forma de jugar de los mejores futbolistas. 40 ó 50 "cracks" lo exhiben.



EL CONTACTO entre jugadores está mejor logrado, aunque hemos visto algo de "clipping". FIFA le lleva ventaja en esto.

2



3



EL FÚTBOL ES ASÍ

Los partidos de PES 2013 son mucho más convincentes que los de los últimos años. Veamos por qué:

1. SU SISTEMA DE JUEGO convence gracias a la precisión de pases y tiros, los regates...
2. LA IA MEJORADA logra que, por ejemplo, los porteros respondan mucho mejor. No más cantadas.
3. NO FALTAN LAS LICENCIAS más importantes y hay nuevas, como la liga brasileña.

tados, los pases y tiros manuales o una mejora en la recreación del contacto físico de los jugadores (aunque aún por debajo de los *FIFA*), hacen que los partidos sean mucho más realistas que los de las entregas anteriores. No es como en los tiempos de PS2, pero por fin se va acercando.

El realismo continúa con el ambicioso sistema Player ID, que "clava" la forma de jugar de los principales cracks. Hemos visto algunos gestos típicos de jugadores como Cristiano Ronaldo, Benzema o Ibrahimovic.

→ SE HAN INCLUIDO ANIMACIONES NUEVAS, pero el apartado gráfico no dista mucho de lo que vimos en *PES 2012*, con modelos de los jugadores bastante parecidos, animaciones algo bruscas y robóticas y alguna ralentización puntual. Según nos confirmó el propio Kei Masuda, ▶▶



Cristiano Ronaldo

EL MEJOR JUGADOR DEL MUNDO, con permiso de Leo Messi, es la imagen de esta nueva edición de *PES*. Él solito se basta para llenar la carátula del juego.





Modos de juego para todo el año

Aunque el online puede y debe mejorar, *PES 2013* ofrece fútbol para toda la temporada gracias a su elenco de modos de juego.



LA LIGA MASTER nos permite controlar el destino de nuestro equipo en el campo y en los despachos. También online.



SÉ UNA LEYENDA y elige a tu jugador (o créalo) para controlarlo a él sólo. Si eres bueno, te convocará la selección.



EL ENTRENAMIENTO nos permite aprender todos los entresijos del sistema de control mediante sencillos retos.



PODREMOS ADQUIRIR MEJORAS como distintas botas que mejorarán nuestros tiros a puerta (con más potencia, etc.).



LOS DISTINTOS PASES Y TIROS tienen una barra de potencia que nos permite calcular la fuerza del envío (o del disparo).



NO FALTAN LAS OPCIONES DE "PIZARRA". Podemos asignar tácticas y alternarlas en pleno partido según las necesidades.



PODEMOS ACTIVAR ALGUNAS AYUDAS y automatismos, pero los verdaderos futboleros jugarán con todo en manual.



LA CHAMPIONS LEAGUE no sigue el calendario oficial, aunque a cambio podremos jugarla con cualquier equipo europeo.

Balotelli

El potente delantero italiano del Manchester City no nos hizo ningún daño en la final de la pasada, pero en *PES 2013* es uno de los atacantes más temibles.

▸▸ la revolución en este sentido llegará el año que viene, cuando el siguiente *PES* estrene, por fin, el nuevo motor gráfico.

→ EL APARTADO DE LICENCIAS HA MEJORADO. Se mantienen la de nuestra Liga BBVA con sus 20 equipos reales (aunque las plantillas no tienen todos los fichajes; habrá que esperar a próximas actualizaciones) y otras licencias de antaño como la Copa Santander Libertadores, la Europa League y la Champions League. Eso sí, algunos equipos y selecciones extranjeras siguen sin licenciar.

En cuando a los modos de juego, destaca la modalidad Football Life, que aglutina la Liga Máster (tanto Offline como Online) y el modo Ser una Leyenda (que nos permite manejar a un solo jugador y hacerlo crecer). Además, tenemos Amistosos, Entrenamiento, Competiciones y partidos online para





EL DISPARO MANUAL es bastante preciso. Dominarlo es garantía segura de goles.





■ AUNQUE TIENE MARGEN DE MEJORA, ES SUPERIOR A LOS *PES* DE AÑOS PASADOS ■





LOS PARTIDOS ONLINE serán para hasta 8 jugadores. En 360 habrá que esperar una actualización, que estará lista al poco de lanzar el juego.

Más licenciado que nunca

LOCOSxDD FOROXD

Konami se ha esforzado este año para tener más licencias. En la parte que nos toca, conserva la Liga BBVA con los 20 equipos reales y también tiene la licencia de la Roja. En total hay unos 150 equipos licenciados, con novedades como la liga brasileña y 17 selecciones nacionales más Y conservan la Champions, la Europa League y la Copa Santander Libertadores. No es *FIFA*, pero no está mal...



LA LIGA BBVA ofrece los 20 equipos reales y más estadios, como el Reyno de Navarra o el Coliseum Alfonso Pérez.



LAS EQUIPACIONES de esta temporada están "clavadas" al detalle. Incluso las que son feas, como la segunda del Barça...



LA LIGA BRASILEÑA es una de las nuevas licencias. Un buen momento para incluirla, ya que es una competición en auge.

hasta 8 jugadores, y más opciones a la hora de crear nuestra Comunidad. No está nada mal, aunque esperamos más avances en el terreno online en próximas entregas de la serie.

Un buen apartado sonoro (con comentarios de Carlos Martínez y "Maldini", sonido ambiente dinámico y el "Ai se eu te pego" de Michel Teló encabezando la banda sonora) pone la guinda a un simulador de fútbol que, este año sí, inicia su remontada. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La IA,** principal lastre de las últimas entregas, ha mejorado decisivamente.

■ **El control** convence, con sus pases y tiros manuales, sus regates más "naturales"...

Lo peor

■ **Tiene margen de mejora gráfica,** pese a los avances comentados.

■ **Las opciones online** están todavía por debajo de lo que ofrece su rival *FIFA*.

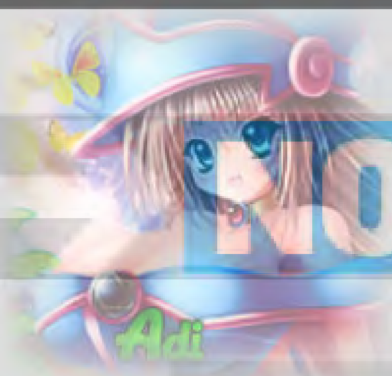
Alternativas

• **FIFA 13** será su rival más directo, un simulador más completo y con novedades como la compatibilidad con PS Move y Kinect.
• **FIFA Street** es más "pachanguero", pero también gustará a los futboleros.

■ **GRÁFICOS** Pese a las novedades, no están muy lejos de lo visto en *PES 2012*.	86
■ **SONIDO** Repiten comentaristas, con un buen sonido ambiente y BSO algo irregular.	82
■ **DURACIÓN** Sus modos de juego nos aseguran fútbol para toda la temporada.	91
■ **DIVERSIÓN** Gracias a la nueva IA, los partidos son mucho más jugables y divertidos.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Aunque aún puede mejorar en no pocos sentidos, este *PES*. es un simulador de fútbol mucho más convincente que las entregas de años anteriores, gracias sobre todo a la mejorada inteligencia artificial. En Konami van por buen camino.



LOCOSxDD FOROXD

3 ■ Velocidad ■ Codemasters ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano ■ 64,95 € ■ 21 de septiembre ■ Contenido:







EL 'GRAN CIRCO' DEL REALISMO

F1 2012 es más que un simple lavado de cara. La ambientación hará las delicias de los puristas del Mundial de Fórmula 1:

1. LA PRUEBA PARA NUEVOS PILOTOS está inspirada en los test que se hacen en el circuito Yas Marina de Abu Dhabi al final de cada temporada. Hace las veces de tutorial para conocer los secretos de conducir un bólido.

2. EL REPERTORIO DE CIRCUITOS incluye dos novedades respecto a *F1 2011*. Por un lado, la nueva pista de Austin, que debuta este año en el campeonato; por otro, Hockenheim, que releva a Nurburgring como sede del Gran Premio de Alemania. Cualquier curva es reconocible.

3. EL KERS Y EL DRS, que debutaron el año pasado, son muy fáciles de activar, pero dan otra dimensión al arte de los adelantamientos. El primero es un turbo; el segundo, un alerón móvil que resta carga aerodinámica.



LA LICENCIA DEL MUNDIAL DE F1 incluye los 24 pilotos, las 12 escuderías y los 20 circuitos del campeonato. Hay 'Circo' para rato.

Paso por boxes para llegar al podio

F1 2012

A Fernando Alonso le falta sólo un último empujón para ser campeón del Mundial de Fórmula 1 por tercera vez en su carrera. ¿Quieres ser tú el que le lleve en volandas para alcanzar el éxito?

TRAS DOS ENTREGAS SOBRESALIENTES en las que se había recreado la Fórmula 1 con un mimo extremo, el listón estaba muy alto, pero los chicos de Codemasters no se han dormido en los laureles y vuelven a deleitarnos con su versión virtual del campeonato de velocidad más mediático.

El grueso para un jugador está centrado en el modo Trayectoria. Aquí nos ponemos en el papel de un piloto profesional en su lucha por alcanzar el podio en el Mundial de Fórmula 1, a lo largo de cinco temporadas. En este modo de juego, además de conseguir victorias para lograr mejores contratos, debemos estar atentos a los emails informativos de nuestra escudería o elegir la mejor configuración para nuestro monoplaza según la meteorología o el circuito. También es posible elegir un Campeonato Express donde sólo corremos cinco vueltas por circuito, además de contrarrelojes y carreras sueltas. Asimismo, el multijugador online, con hasta 16 usuarios a la vez y cooperativo para el Campeonato, completa un repertorio enorme de modos de juego.

EL CONTROL DE LOS BÓLIDOS Y LA SIMULACIÓN también sacan un sobresaliente, gracias a las mejoras introducidas, con configuraciones que abarcan desde la conducción más arcade hasta la exigencia más brutal, merced al desgaste de los neumáticos o

Ferrari

La 'Scudería' está cuajando un buen Mundial en 2012. No tiene el monoplaza más competitivo, pero tiene el título de pilotos a tiro de piedra.



Scuderia Ferrari



LOCOSxDD
FOROXD



LOS MECÁNICOS son más creíbles que en las entregas anteriores. La voz del ingeniero de pista está en castellano.



EL MULTIJUGADOR admite la pantalla partida. Lo mejor es la posibilidad de disputar el Mundial en cooperativo.



LA SIMULACIÓN es muy realista. Se puede cambiar la mezcla de combustible y el reparto de frenada.

Campeones a mansalva

El Mundial de Fórmula 1 de 2012 ha supuesto un hito, pues se han juntado en la parrilla seis pilotos campeones del mundo. Codemasters ha aprovechado la tesitura para sacarse de la chistera un nuevo modo de juego en que debemos enfrentarnos a ellos como si fuéramos sus compañeros de equipo:



LOS DESAFÍOS nos enfrentan a Schumacher (7 títulos), Fernando Alonso (2), Vettel (2), Hamilton (1), Button (1) y Raikkonen (1).



HAY CONDICIONES, como pilotar bajo la lluvia con 'slicks', remontar una docena de puestos o lograr un doblete en Monza.

LOS NEUMÁTICOS son un factor clave de las carreras y del toque de simulación del juego. Si una tromba de agua inunda el asfalto, toca sufrir con el 'aquaplaning'. Si la carrera es en seco, el paso de las vueltas o las excursiones por la grave propician su desgaste y reducen el agarre de las gomas.





a reglas como las penalizaciones por adelantamientos ilegales.

Donde no apreciamos cambios revolucionarios es en el apartado gráfico. La mayor evolución se observa en el acabado de los coches o en detalles como los restos que quedan adheridos a los neumáticos tras salirse de la pista, pero hay margen de mejora, porque el motor gráfico EGO no evita ralentizaciones ocasionales cuando se produce un choque o hay muchos monoplazas en pantalla. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La simulación** está muy lograda, igual que el ambiente y el realismo de las carreras.
- **El modo Trayectoria,** en el que toca crearse un piloto y llevarlo al laurel del triunfo.

Lo peor

- **Las ralentizaciones** cuando se produce un choque o se acumula mucho coche.
- **La fecha de salida,** cuando el Mundial 2012 ya está tocando a su fin.

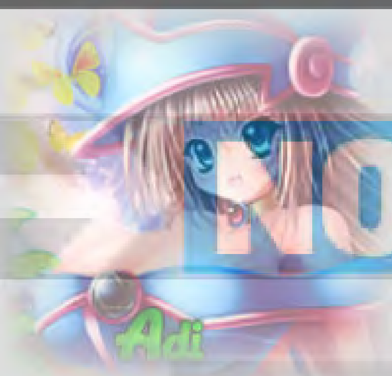
Alternativas

- **Gran Turismo 5** es el rey de la simulación, en PlayStation 3.
- **Forza 4** es el equivalente de la conducción más realista, si se habla de Xbox.
- **F1 2011** es más barato, pero tiene menos opciones y está desfasado.

GRÁFICOS Ligeras mejoras respecto a 2011, sobre todo en el acabado de los coches.	89
SONIDO Música atrayente en el menú, buen doblaje y logrado rugir de los motores.	88
DURACIÓN Muchas opciones si se juega en solitario, unidas a un gran online.	94
DIVERSIÓN Las mejoras en la IA y la conducción aumentan el realismo del juego.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

F1 2012 es un juego excelente y con los cambios suficientes para diferenciarse de las entregas anteriores. Ha dado un salto de calidad en todos los aspectos para transmitir una simulación realista y tremendamente divertida.



LOCOSxDD
FOROXD

12 ■ Rol ■ Arenanet ■ Sin límite de jugadores ■ Castellano (textos) ■ 51,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







HABILIDADES DEL HÉROE

Los combates de *Guild Wars 2* no distan de otros MMORPG. Contamos con varias habilidades para acabar con los enemigos, divididas en tres grupos.

1. HABILIDADES DE ARMAS: son generalmente de ataque, eso sí, cambiarán dependiendo de las armas que lleve nuestro héroe. No serán las mismas si llevamos un mandoble a dos manos que una espada y un escudo

2. HABILIDAD DE CURACIÓN: en *Guild Wars 2* no existen los sanadores, por lo cual todas las clases cuentan con una habilidad de curación que sanará a nuestros héroe. Utilizadla sabiamente, pues es vital para no morir.

3. HABILIDADES DE APOYO: para conseguirlas debemos encontrar los puntos de habilidad que esconde el mapa. De las cuatro disponibles encontramos una élite que será la más potente de todas.



GUILD WARS 2 HA SIDO UN ÉXITO de ventas. Más de un millón de jugadores recorren el mundo de Tyria. ¿Os apuntáis?

Rol online sin cuotas mensuales

GUILD WARS 2

Cinco largos años le ha costado a ArenaNet desarrollar el nuevo e increíble universo de Tyria. ¿Os apetece descubrirlo con nosotros?





Los Norn

Cazadores que sufrieron el destierro a manos del dragón de hielo. Ahora buscan venganza y, sobre todo, atravesar la cabeza del dragón en una pica para decorar su castillo.

■ **HAN PASADO MÁS DE DOS SIGLOS Y MEDIO** desde los acontecimiento vividos en Eye of the North, última expansión de *Guild Wars*, tiempo aprovechado por los antiguos dragones para despertar y hacerse mucho más poderosos. Nuestra meta, como no, será librar al mundo de Tyria de esta nueva amenaza.

Para lograrlo, contamos con ocho profesiones a elegir (las clases de toda la vida), que, a diferencia de otros títulos, no representan los roles de tanqueo, sanación y DPS; aquí todos harán de todo y tan sólo se diferenciarán por la forma de jugar, es decir, si son ranged, melees o caster. Con esto, ArenaNet ha conseguido un título mucho más fluido y dinámico, donde lo más atractivo de los combates es su sencillez y los combos que, a pesar de ser complicados de encadenar, ya que hacen falta varios jugadores, son mortales y espectaculares a más no poder.

→ LO MÁS DESTACADO ES EL PVP (Player vs. Player), que nos ofrece dos modos de juego: los campos de batalla y una espectacular guerra mundo contra mundos donde tres servidores lucharán entre sí para conquistar el mapa. ¿Divertido? No, lo siguiente. Combatir en batallas con cientos de jugadores es una experiencia increíble, además de divertida. Como cualquier MMORPG, se puede atragantar al principio, pero al cogerle el truco cuenta con opciones de sobra para divertir.

El modo PVE (Player vs. Environment) nos ofrece 80 diverti-



LOCOSxDD
FOROXD



TYRIA ES EL MUNDO donde se desarrolla *Guild Wars 2*. Nos llevará días explorarlo por completo. ¡Es enorme!



SI JUGÁIS EN SOLITARIO tendréis un montón de contenido que descubrir, aunque es mejor hacerlo con amigos.



LAS PROFESIONES son: ingeniero, nigromante, ladrón, elementalista, guerrero, guardián, hipnotizador y guardabosques

PVP desde el primer nivel

Que *Guild Wars 2* está enfocado al modo PVP no es ningún secreto. Incluso si somos nivel uno podemos combatir contra niveles 53 en este modo, ya que al entrar en cualquier partida, nuestro nivel subirá automáticamente a 80. Además, podemos comprar gratuitamente equipo que igualará nuestra fuerza.



CORAZÓN DE LA NIEBLA, es la zona donde nos reuniremos antes de meternos en cualquier campo de batalla.



SELECCIONAD EQUIPO. El vendedor os dará a elegir entre un montón de objetos. Recordad que podremos meterle runas.

EVENTOS MUNDIALES En el extenso mundo de Tyria encontramos decenas de eventos que debemos realizar con otros jugadores: matar dragones, defender una aldea... Sin lugar a dudas, es uno de los puntos fuertes de este *Guild Wars 2*, ya que son divertidísimos.¿Os atrevéis con ellos?





dos niveles, un sistema de artesanías con el que crear nuestros objetos, increíbles eventos que aglutinan a decenas de jugadores y, sobre todo, una jugabilidad tremenda que nada tiene que envidiar a gigantes como *World of Warcraft*. Además, el mundo de Tyria es gigantesco, y descubrirlo todo puede ser una hercúlea tarea que lleva días de exploración hasta desentrañar todo sus secretos. Ah, y por si todo esto fuera poco... ¡sin cuotas mensuales! HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es gratuito.** Solo nos gastaremos el dinero que nos cueste el juego. Sin cuotas.
- **El PVP,** ideal para divertirte con tus amigos y demostrar tu pericia.

Lo peor

- **El lag** que hemos encontrado y que nos ha costado más de una muerte.
- **Puede ser complejo** para los que comiencen en esto de los MMORPG.

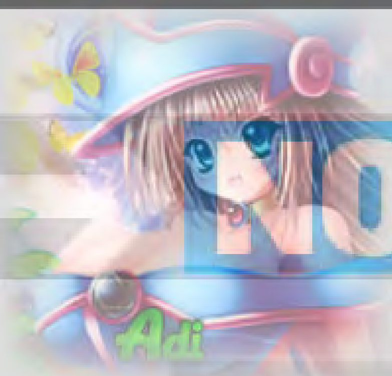
Alternativas

- **World of Warcraft,** sin lugar a dudas el referente del género. Con millones de jugadores.
- **Star Wars The Old Republic** ambientado en la saga de Lucas, y con muy buenas propuestas.

GRÁFICOS Increíbles, el mundo de Tyria está perfectamente representado.	90
SONIDO En algunas zonas echamos de menos alguna melodía. No está doblado.	70
DURACIÓN Nos llevará un montón de tiempo llegar a 80 y el PVP es infinito.	96
DIVERSIÓN Está pensado para disfrutarlo tanto solo como en compañía.	90
PUNTUACIÓN FINAL	91

Valoración

Guild Wars 2 nos ofrece la esencia de los mejores MMORPG sin cuotas mensuales y con un sistema PVP de lo mejorcito hasta la fecha, sobre todo en el modo mundo contra mundo. Divertido y emocionante.



16 ■ Lucha ■ Namco Bandai ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 65,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



EL TORNEO DEL REY DEL PUÑO DE HIERRO vuelve con una nueva edición Tag, en la que el combate por parejas es la estrella absoluta del juego.







UN TEKKEN MUY COMPLETO

Puede que no sea la entrega más innovadora, pero desde luego sí una de las más completas en la historia de la saga, y eso es mucho decir:

1. LOS COMBATES POR PAREJAS le añaden un toque más estratégico a las batallas, obligándonos a dosificar a cada luchador y a aprender todas sus técnicas para tener éxito. Y si nos apetece, aún podemos jugar un 1 vs 1.

2. LA PERSONALIZACIÓN nos permite equipar a los luchadores con todo tipo de trajes, complementos y colorines, a cada cual más ridículo. Eso sí, antes tenemos que reunir el dinero suficiente ganando combates.

3. ALGUNOS ÍTEMS se pueden usar durante los combates. Hay de dos tipos: los dañinos, como por ejemplo lanzar una pizza a los rivales y los movimientos de chulería, que sirven para vacilar a los contrarios al dejarles K.O.

"Manguzadas" por parejas

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Hay parejas que no terminan de cuajar, como Bowser y Peach, Ruiz-Mateos y la ley... La solución "perfecta": organizar un torneo de lucha.

Kazuya

Este miembro de la familia Mishima lleva un porrón de años enfrentado con la familia Kazama. Nada que no pueda resolver usando los puños.

■ **TEKKEN, UNA DE LAS SAGAS DE LUCHA** más aclamadas de la historia, regresa con la segunda entrega de *Tag Tournament*. Disponemos de un plantel de más de 50 combatientes, aunque alguno de ellos solo se adquiere reservando el juego (más adelante se podrán descargar gratuitamente). Están casi todos, los clásicos Heihachi o Nina; los estrambóticos Kuma o Mokujin; los olvidados Jinpachi, Ogre o Jun; y tan solo una cara nueva, JayCee, que en realidad no es más que una versión de Julia Chang con movimientos de lucha libre. Uno de los que tiene más protagonismo es Combot, el robot que ya apareció en *Tekken 4* y ahora incluso tiene su propio modo, el Laboratorio.

➔ **LA LUCHA POR PAREJAS ES LA ESENCIA** de esta entrega. Los combates se vuelven más dinámicos y estratégicos, aprovechando las posibilidades de cada luchador. Además de los agarres en conjunto, podemos hacer un "tag assault", un movimiento después de un rebote en el que nuestro compañero entra y atacamos a la vez, de forma automática si jugamos solos, o con otro mando en las manos de un colega.



LOCOSxDD FOROXD



LA BATALLA FINAL CONTRA JUN en el modo Arcade puede desesperar a más de uno. Y de Unknown ya ni hablamos.



EL ESTILO DE LOS COMBATES es fiel a la saga: combos, ausencia de magias y cosas así y un buen control.



NAMCO BANDAI ASEGURA que DLC´s, como personajes o escenarios serán también gratuitos.

Yo para ser feliz quiero un robot

El modo Laboratorio consiste en una mezcla de tutorial y minijuegos que resulta muy entretenido. Vamos completando fases y derrotando a jefes finales, para luego invertir los puntos obtenidos en nuevos golpes y movimientos para Combot, creando así un luchador realmente único. Pero aún hay más:



LAS TAREAS DE COMBOT son muy variadas: esquivar bombas y acabar con el jefe, golpear a los rivales tras cubrirnos,...



PODEMOS USAR A COMBOT en el resto de modos de juego, salvo en las partidas online en las que nuestro rango esté en juego.



LOS ESCENARIOS nos llevan a recorrer medio mundo, esta vez con especial hincapié en Europa. Desde las típicas casitas de la Alemania medieval (izquierda) a los tópicos tablaos de flamenco ¿en Barcelona? (derecha). También sale Fiji, Colombia, Francia, Japón, Finlandia...





Los modos Duelo y Por Parejas se llevan la palma para jugar con amigos, con peleas 2 vs 2 o incluso 1 vs 2. Tampoco faltan los típicos Arcade, Contrarreloj y Supervivencia. Pero eso no es todo: 27 escenarios con varias zonas, usar nuestra música en el juego, el modo Laboratorio (ver cuadro) y un sinfín de opciones de personalización, con trajes, peinados y objetos que usamos en los combates, hacen de TTT 2 un juego de lucha muy completo.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La variedad y cantidad de modos de juego** hace imposible que nos aburramos.
- **Los objetos** de personalización, con los que crear un luchador único.

Lo peor

- **El nivel técnico** no es para tirar cohetes. No "canta", pero tampoco impresiona.
- **La falta de novedades** que revolucionen el género o a la propia saga. Continuista.

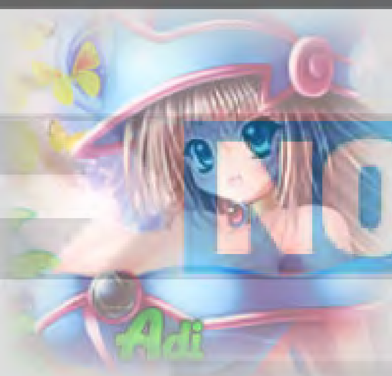
Alternativas

- **Street Fighter X Tekken** también ofrece combates de parejas por turnos, mezclando ambos universos.
- **U. Marvel vs Capcom 3** también es por parejas, aunque es más frenético y fantasioso, claro.

GRÁFICOS Personajes y animaciones cumplen, aunque hay mucho "blurring".	87
SONIDO La B.S.O. no es gran cosa, pero podemos poner nuestra música.	86
DURACIÓN Hay modos para aburrir, y eso sin contar con la peleas en red.	88
DIVERSIÓN Su estupendo control y el surrealista sentido del humor convencen.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Esta entrega no es la más innovadora, ni sorprende gráficamente. Eso sí, nadie puede negar que se trata de un juego muy completo, que se sitúa entre los mejores del género (aunque la competencia es feroz, desde luego).



LOCOSxDD FOROXD

12 ■ Deportivo ■ LEVEL-5 ■ 1-4 jugadores ■ Castellano
■ 51,95 € ■ 28 de septiembre ■ Contenido:







FÚTBOL CON ESTILO PROPIO

Los partidos de *Inazuma Eleven* se juegan en base a unas reglas muy especiales, con supertécnicas espectaculares y demás buenas locuras.

1. LAS SUPERTÉCNICAS de regate y bloqueo se activan agitando el Wiimote (o pulsando un botón en el mando clásico) cuando el jugador tiene la barra Inazuma llena. Un círculo aparecerá. Si toca al dueño del balón, se lo quitará con una técnica.

2. MANTENED PULSADO el botón de tiro con la barra Inazuma llena para lanzar un trallazo con supertécnica. El portero que reciba el "regalito" tendrá unos segundos para seleccionar el nivel de supertécnica de parada.

3. UN SEGUNDO JUGADOR puede apoyar al equipo como gerente (crea zonas de recuperación de PT y barra Inazuma, y anima a los jugadores) o como entrenador (potencia ataques, defensa y supertécnicas).



INAZUMA ELEVEN, de los japoneses Level-5, funciona muy bien en nuestro país. ¡Por algo amamos el fútbol!

El nuevo fútbol se juega así

INAZUMA ELEVEN STRIKERS

Sus juegos aparecen cada mes en la lista de más vendidos de España, y la serie levanta pasiones. ¿Aún no habéis entrado en el universo Inazuma?





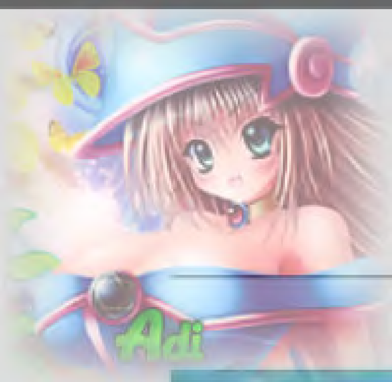
Mark Evans

El gran protagonista de la saga es el portero y capitán del Raimon y del Inazuma Japón. En *Inazuma Eleven Go* estará más crecidito y será el entrenador de la nueva generación.

■ **UNA DE LAS SAGAS MÁS POPULARES** del momento aterriza en Wii con un planteamiento bien diferente, aunque respetando al 100% el espíritu Inazuma. *Strikers* deja de lado los elementos de RPG, exploración y narración que hemos visto en DS para centrarse totalmente en un fútbol más ágil, directo y accesible, aunque mantiene recursos estratégicos habituales de la saga, como el sistema de afinidades y la fase de furor.

Por supuesto, también siguen presentes las supertécnicas, esos tiros alucinantes, regates y bloqueos de locura y paradas increíbles, como invocar un demonio gigante que nos ayuda a detener el disparo. Estas jugadas son lo que mejor definen la personalidad de *Inazuma Eleven*, y además también está la posibilidad de hacer supertécnicas combinadas aun más poderosas si juntamos a los jugadores apropiados.

➔ **Y HABLANDO DE JUGADORES,** el título cuenta con una selección de 13 equipos y alrededor de 200 jugadores de los más importantes de todas las entregas de DS, incluyendo el próximo *Inazuma Eleven 3* y cinco personajes secretos del venidero *Inazuma Eleven Go* (3DS). Podemos hacernos el equipo a nuestro gusto gracias a los fichajes del modo Club, para luego usarlo en el resto de modos,



LOCOSxDD
FORO XD



LOS JUGADORES recitan las supertécnicas en español al ejecutarlas. ¡Son como escenas de la serie de televisión!



JUGANDO EN SOLITARIO no hay nada como el modo Club. Y si tenéis compañía, probad los amistosos o los torneos.



LOS PERSONAJES más importantes de la saga están presentes, y son todos perfectamente reconocibles.

El poder de la amistad

Aunque *Strikers* no tiene un sistema de niveles al más puro estilo rolero (a diferencia de los de DS), sí podemos mejorar sus atributos y desbloquear potentes supertécnicas combinadas si aumentamos el nivel de amistad entre ellos. ¡Así podremos hacer frente a los equipos más difíciles del modo Club!



CUANTO MÁS JUEGUEN JUNTOS, mejores se volverán. Cada partido en el que coincidan aumentará la amistad.



LOS CINCO MINIJUEGOS de entrenamiento también sirven para elevar la amistad (y los PT) entre dos jugadores.

EL MODO CLUB es el corazón del juego, donde podrás desafiar al resto de equipos, desbloquearlos, fichar sus jugadores , entrenarlos y comprar objetos y uniformes en tienda. Los duelos son el mayor desafío, ya que el objetivo es obtener medallas (oro, plata o bronce) contra todos los equipos.





e incluso llevárnoslo a casa de un amigo en la memoria del Wiimote.

El control permite elegir entre jugar sólo con Wiimote, conectar el nunchako o usar el mando clásico. Las tres opciones son sencillas de jugar y divertidas, aunque algunos aspectos, como los centros y los pases al hueco, no están tan conseguidos. Eso sí, el multijugador para hasta 4 jugadores simultáneos es pura diversión, aunque echamos mucho en falta la posibilidad de online. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El modo Club,** con buenos y desafiantes retos y su sistema de fichajes.
- **El multijugador,** ideal para divertirnos con amigos y nuestros personajes favoritos.

Lo peor

- **No tiene online,** y hubiera sido perfecto para este juego. Una lástima...
- **Menos jugadores** que en los juegos de DS, y además hay muchos repetidos.

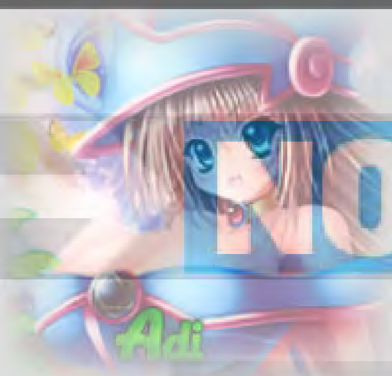
Alternativas

- **Mario Strikers** apuesta por un concepto similar, tiene online y está disponible en la gama *Nintendo Selects*.
- **Inazuma Eleven 1 y 2** para DS son más completos y ambiciosos, pero diferentes.

GRÁFICOS Sencillos, pero los diseños en cel shading de los personajes convencen.	77
SONIDO Estupendo doblaje español de jugadores y comentarista. Buenas melodías.	90
DURACIÓN Os llevará mucho conseguir las medallas, y el multijugador es bueno.	83
DIVERSIÓN Está pensado para disfrutarlo tanto solo como en compañía.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Su enfoque arcade lo distingue del estilo más rolero de DS, pero sigue ofreciendo sus señas de identidad, calidad y diversión. Los fans de Inazuma lo valorarán especialmente, si bien le falta online y el control tiene un par de carencias.



12 ■ Acción ■ High Moon Studios ■ De 1 a 12 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 66,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido: 

LOCOSxDD FOROXD







VARIAS FORMAS DE DISFRUTAR

Esta secuela directa de *La Guerra por Cybertron* incorpora jugosas novedades que harán que este título sea idóneo para jugarlo en compañía. Es el mejor de la franquicia.

1. CAMPAÑA: Se narra toda la historia de la lucha entre Decepticons y Autobots. Es de un solo jugador.

2. MULTIJUGADOR: Colaborando en equipos de hasta cuatro personas, tenemos que salir ilesos de las violentas oleadas de enemigos que se nos irán cruzando a lo largo de los escenarios.

3. ONLINE: Una docena de jugadores pueden divertirse entre ellos en espectaculares y colosales luchas por el futuro de su planeta natal.



LA ETERNA LUCHA entre Autobots y Decepticons continúa en este trepidante título lleno de acción

Autobots y Decepticons, a muerte

TRANSFORMERS LA CAÍDA DE CYBERTRON

Las batallas más espectaculares por el planeta Cybertron regresan con más fuerza que nunca a nuestras pantallas. ¡Transformaos y avanzad!

■ **LOS TRANSFORMERS VUELVEN A LA ACCIÓN** tras el desafortunado *El Lado Oscuro de la Luna*. Ahora quieren lavar su imagen con la continuación de *La Guerra por Cybertron*, un juego lleno de acción que seguro que sorprenderá a más de uno.

La trama nos lleva a Cybertron, el planeta de procedencia de los Autobots y los Decepticons. Allí ha estallado una guerra entre ambos bandos, en la que tenemos la posibilidad de vivir situaciones muy impactantes poniéndonos en la piel de estos famosos robots. Gracias a ello, conoceremos los motivos que les llevaron a dejar su hogar y escapar hasta el planeta Tierra.

→ LA JUGABILIDAD ES LO QUE MÁS DESTACA de este shooter en tercera persona, ya que ofrece los dos puntos de vista principales en niveles donde la acción, los disparos y los combates cuerpo a cuerpo son los grandes protagonistas.

Además, tenemos algunas fases centradas en la conducción, plataformas, sigilo y hasta niveles de vuelo que se desarrollan de una forma fluida y rápida, dentro de mapas que, eso sí, pueden pecar de lineales. Los gráficos, salvo por algunas ralentizaciones, resultan muy espectaculares. Inclu-

Decepticons

Llevan luchando con los Autobots desde el principio. Van a dejar a Cybertron hecho unos zorros...



LOCOSxDD FOROXD



LOS AMPLIOS PASILLOS y las extensas localizaciones estarán presentes para ser recorridos de muchas maneras.



LOS GRÁFICOS se inundan de explosiones y duelos contra robots gigantes. Resultan muy espectaculares.



DINOBOTS Y COMBATICONS son los nuevos personajes que están presentes para caldear aún más el ambiente.

Cómo recorrer Cybertron

Para poder avanzar lo más rápidamente posible por los lugares más recónditos y espectaculares de este electrónico mundo, encontramos muchas y muy variadas maneras de movernos. Al mismo tiempo debemos destruir cada enemigo que se nos ponga por delante gracias a las armas que encontramos.



CONVERTIDOS EN AUTOMÓVIL: Algunas secciones obligan a transformar al personaje y recorrerlos a cuatro ruedas.



ANDANDO: En sitios cerrados, lo mejor es ir a pie, llevando una potente arma con que la acabar con los insistentes enemigos.



ESTE SHOOTER EN TERCERA PERSONA tiene como principales alicientes la acción sin descanso, los disparos a raudales, niveles de conducción, vuelo y también de sigilo en los que recorreremos extensos y numerosos mapas que pueden pecar de ser algo lineales, y repetitivos.





so se ha incorporado más variedad en algunos puntos concretos, como por ejemplo al convertir a nuestro transformer en vehículo.

Es muy destacable el añadido de varios modos multijugador para sacarle el máximo partido posible al juego. En el modo online podemos participar en una cruenta lucha de hasta doce jugadores en los diez mapas disponibles. Por su parte, el Cooperativo puede ser disfrutado por hasta cuatro jugadores. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Conocer de primera mano** la guerra entre Autobots y Decepticons.

■ **La espectacularidad** de los combates y la rapidez con que se desenvuelven.

Lo peor

■ **El control** puede fallar en momentos cruciales de la aventura.

■ **Hay ralentizaciones** durante las luchas más numerosas e importantes.

Alternativas

• **Transformers: La Guerra por Cybertron** ayuda a conocer los hechos que ocurrieron antes de esta entrega.

• **Sleeping Dogs** tiene una trama mucho más madura y adulta, situada en la lejana Asia.

■ **GRÁFICOS** Tiene amplios escenarios y buenos modelos, pero hay ralentizaciones.	82
■ **SONIDO** Correctos efectos sonoros. El doblaje (en inglés) es muy bueno.	83
■ **DURACIÓN** Doce niveles en campaña y un largo multijugador para echarle horas.	85
■ **DIVERSIÓN** Poder destruir todo lo es muy adictivo. Si no fuera tan lineal...	85
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

Este nuevo título de Transformers es una gran manera de redimirse de la entrega pasada gracias a su argumento, los gráficos espectaculares y las numerosas y divertidas opciones multijugador.



Por Mercedes López

LOCOSxDD FOROXD

3 ■ Plataformas/musical ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 13,95 € ■ Ya disponible







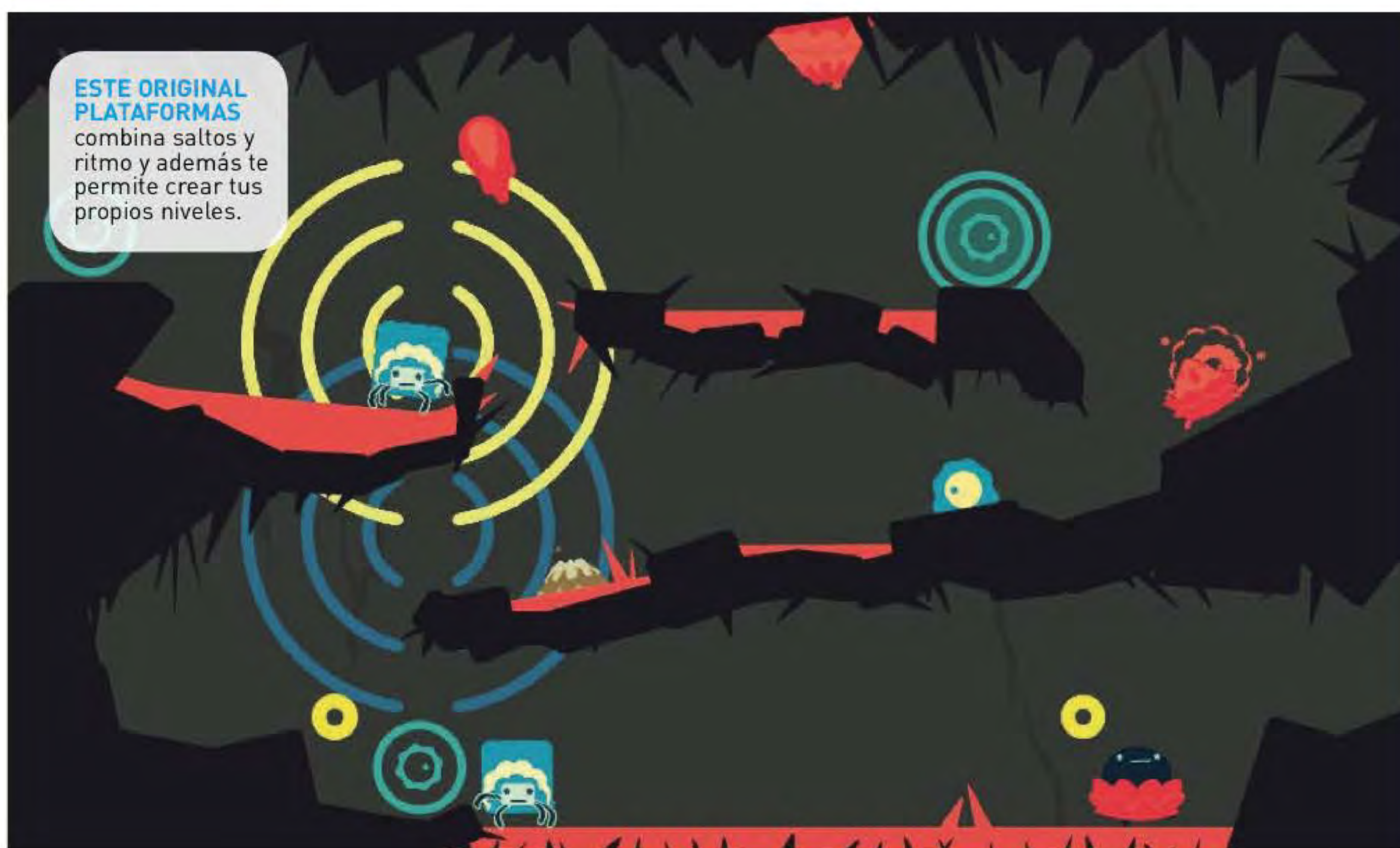
PLATAFORMAS MUSICALES

Sound Shapes es un juego de plataformas en el que además puedes crear tus propios niveles:

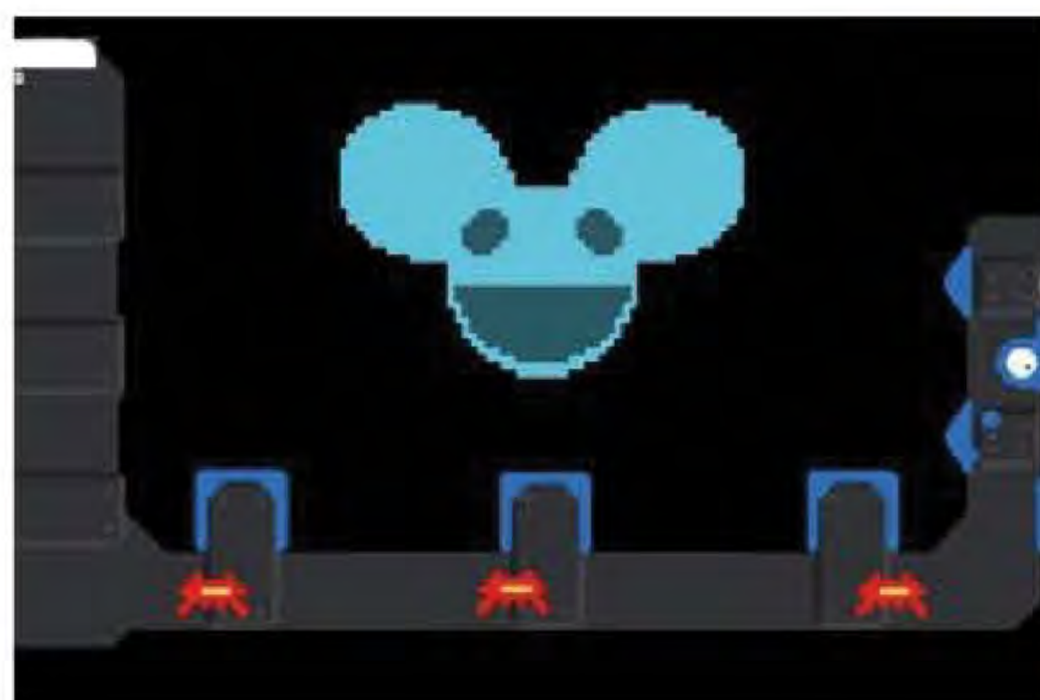
1. CINCO MUNDOS. El juego trae de serie 5 mundos, casi todos con 4 niveles. Cada uno tiene su estética y la banda sonora está compuesta por un artista distinto. Destacan los niveles de Deadmau5 (todo un homenaje a los juegos de los 80) y los de Beck, con un acabado cercano al de los cómics...

2. CREA Y COMPARTE. Su sencillo editor os permitirá crear niveles complejos, como los que trae el juego y podemos decidir dónde colocamos las monedas/sonidos, los enemigos o los obstáculos de forma bastante sencilla. Después podemos compartirlos y probar también los que hayan creado otros jugadores.

3. CONTROL CLÁSICO. A la hora de jugar es muy sencillo, casi recuerda a Super Mario, aunque aquí controlamos a una esfera. A la hora de crear, podemos usar la pantalla y el panel táctil trasero en PS Vita; en PlayStation 3 es un poco más farragoso, la verdad.



ESTE ORIGINAL PLATAFORMAS combina saltos y ritmo y además te permite crear tus propios niveles.





CADA MUNDO TIENE UNA ESTÉTICA ÚNICA. Por un lado están las propuestas pixeladas (izq.), y otras artísticas que incluso recuerdan a Locoroco (dcha).

Saltando con ritmo

SOUND SHAPES

De la filosofía de *LittleBigPlanet*, “juega, crea y comparte”, ha nacido este colorido, simple y original plataformas musical.

■ **QUEASY GAMES TIENE EXPERIENCIA** a la hora de combinar la música con otros géneros, como demostró con *Everyday Shooter*. Así han creado un plataformas que, si bien es sencillo, tiene su puntito de exigencia.

La mecánica es sencilla: en sus casi 20 niveles debemos llegar a la meta recogiendo unas monedas, que activan acompasados sonidos para formar la banda sonora. Y como en la gran mayoría de plataformas, tenemos un botón de salto y otro de sprint. Debemos evitar ciertos peligros y adherirnos a ciertas superficies. Casi recuerda a los orígenes de Mario por simple y divertido.

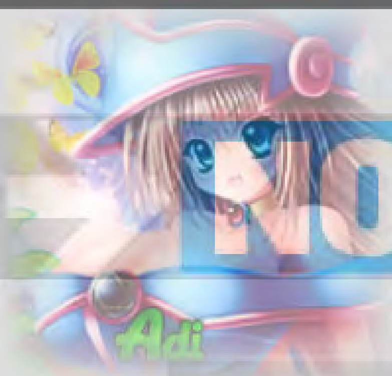
→ **EL OTRO PUNTO CLAVE ES LA CREATIVIDAD.** A medida que completamos niveles desbloqueamos sonidos, formas y elementos para crear los nuestros propios gracias a un sencillo editor, que permite colocar estos items, rotarlos o ampliarlos. Con nuestra creación terminada, podemos compartirla online y probar las de otros jugadores, dando como resultado un juego casi infinito (el primer día de vida se crearon más de 1000 niveles). Además, al comprarlo obtienes las dos versiones (PS3 y Vita), por lo que podrás jugar donde quieras, aunque solo en Vita podrás explotar sus opciones al usar la pantalla y el panel.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	68
■ DIVERSIÓN	70

Valoración Como plataformas, es simple y corto, pero adictivo. Si añades la opción de crear niveles, compartirlos y probar vía Wi-Fi los de otros jugadores...

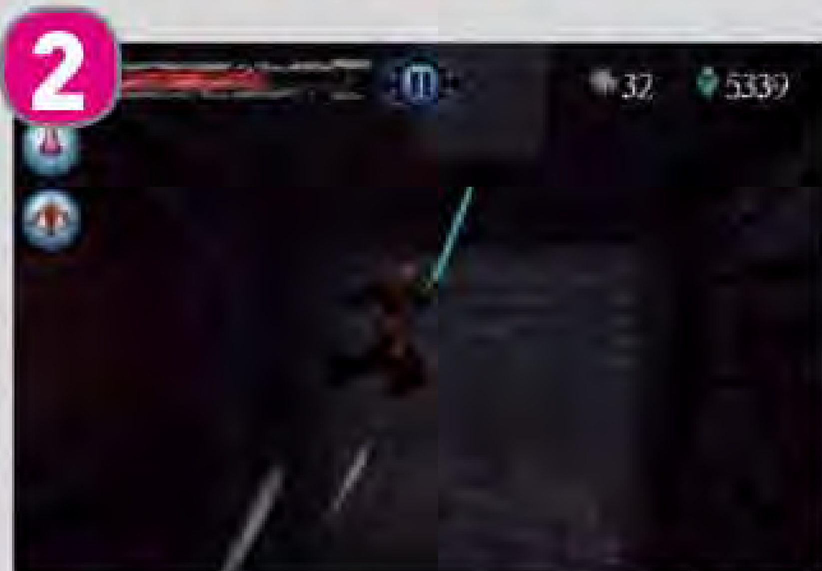
PUNTUACIÓN FINAL 70



Por Carlos Hergueta

■ Aventura ■ Zynga ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 5,49 € ■ Ya disponible ■ Mayores de 9 años (violencia ocasional)







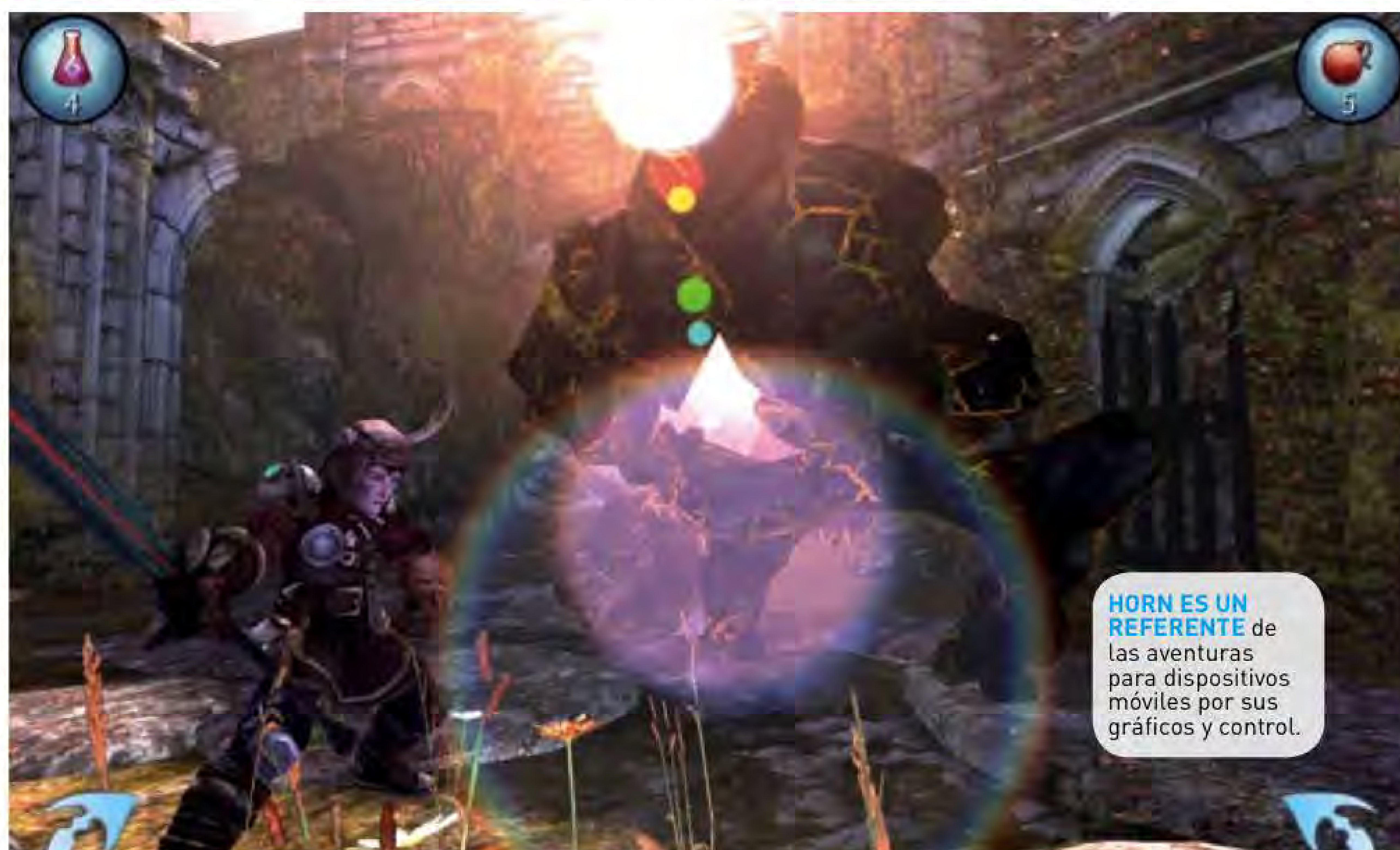
TÓCALA OTRA VEZ, HORN

El protagonista de la aventura es un joven que debe acabar con una maldición que ha convertido a todos los animales y humanos del mundo en seres de piedra. El desarrollo recuerda a juegos de rol con solera, aunque con un desarrollo lineal y sencillo.

1. LOS MUNDOS QUE VISITA Horn parten de un escenario central que da paso a los niveles. No hay que comerse mucho la cabeza, solo buscar la puerta iluminada con un haz azul y entrar.

2. HORN CUENTA CON UN GANCHO y un cuerno mágico que abre caminos para moverse por el escenario desde el principio. También debe mover interruptores. Todo es muy lineal y sencillo. Imposible quedarse atascado.

3. AL ENCONTRAR UN ENEMIGO, Horn se encara con él y podemos girar a su alrededor para esquivar sus ataques. Podemos buscar el punto débil para ser más efectivos, usar bombas y pociones.



HORN ES UN REFERENTE de las aventuras para dispositivos móviles por sus gráficos y control.





HORN RECUERDA A ICO, pero sus cuernos están en el casco. Hay más trajes, aunque cuestan muchos puntos, que conseguimos progresando o con dinero real.

El hermano pequeño y tocón de Link

HORN

¿Por qué esa obsesión con los sticks virtuales? Una pantalla táctil, bien usada, puede ofrecer aventuras así de grandes.

■ **GÉNEROS COMO LA AVENTURA Y EL ROL** son habitualmente llevados a las pantallas táctiles tal cual los conocemos en consolas. Sin embargo, recurrir a sticks virtuales no resulta del todo efectivo. *Horn* está diseñado pensando en estos dispositivos, así que nos desplazamos por el mundo tocando allí donde queremos ir. Al principio es extraño por la cámara en tercera persona, pero se hace cómodo y permite jugar casi siempre incluso con una mano. El desarrollo es como el de un *Zelda* o un *Fable* muy básico y lineal, con una organización de mundos y niveles en la línea de *Mario 64*.

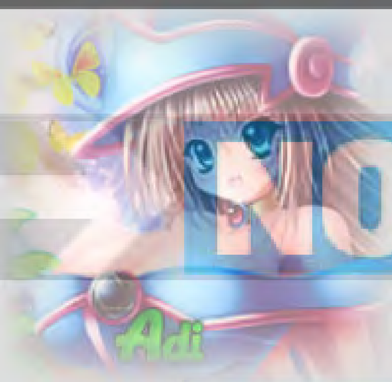
→ **HORN NOS INVITA A EXPLORAR CADA NIVEL** para encontrar unas piedras mágicas con las que avanzar, moviendo palancas, pulsando interruptores y resolviendo puzles. El diseño es muy simple, pero entretenido. La verdadera salsa son los combates, siempre 1 contra 1 a lo *Infinity Sword*, que encajan de maravilla. También podemos mejorar al prota y su equipo. Y aunque hay microtransacciones, son extras que no echan a perder la experiencia. Pero si por algo satisface *Horn* es por su apabullante apartado gráfico, de lo mejor en estos dispositivos y por encima incluso -en serio- de algunos juegos de PS3 o 360.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	93
SONIDO	87
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	86

Valoración Solo por ver este título en la retina display de iPhone 4/ Nuevo iPad, merece la pena. El desarrollo es algo repetitivo y el control, excelente.

PUNTUACIÓN FINAL 87



LOCOSxDD FOROXD



LA ESTÉTICA del juego es elegante y potente, con ese toque "cartoon" que le da un aire especial.









LA ACCIÓN PREDOMINA sobre otras "actividades" a desempeñar en el juego, pero también hay muchos objetos y mejoras por conseguir.



Dust

Nuestro protagonista, una especie de gato, despierta en mitad de un bosque sin saber quién es ni qué hace allí.

Xbox 360 | 7 | ■ Aventura ■ Humble Hearts ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 1200 ₵

DUST: AN ELYSIAN TAIL

Escenarios pintados a mano, animalitos por todas partes, personajes adorables... ¡Qué "bonico" es este mundo!

■ **DUST, EL PROTAGONISTA** de esta aventura en la que nos desplazamos en 2D al estilo "tradicional", sale a descubrir su identidad en un título que combina la acción y la búsqueda de objetos y tesoros con un ligero "plataformeo". Además, podemos subir de nivel y mejorar nuestras habilidades gracias a la experiencia que conseguimos al derrotar enemigos, realizar combos y completar las misiones secundarias.

→ **LA HISTORIA PRINCIPAL** se desarrolla en fases casi lineales y nos llevará unas nueve horas completarla, siendo el doble si localizamos todos los secretos. A nivel técnico, los gráficos están llenos de color y la banda sonora es estupenda. Es un poco repetitivo y simple pero, sin duda, "entra" por los sentidos y es muy divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Muy recomendable para los que busquen diversión sin complicaciones. Bonito y "larguillo", es un gran título donde invertir vuestros puntos.

PUNTUACIÓN FINAL 86



LOCOSxDD
FOROXD

PS3-360 | JOJO´S BIZARRE ADVENTURE HD

16 ■Lucha ■Capcom ■1 ó 2 Jugadores ■Inglés ■19,99 €/1600 ₵

EL MANGA DE HIROIKO ARAKI ha tenido varios videojuegos, y ahora nos llega la conversión del original de recreativa. Es un título de lucha uno contra uno al estilo *Street Fighter*, pero cuenta con el añadido de que podemos invocar temporalmente a los Stands, unos enormes personajes de apoyo. El catálogo de modos de juego incluye Historia,



Challenge (supervivencia) y multijugador online, además de 16 jugadores.

Valoración Su estilo técnico es accesible para cualquier jugador, pero hay versiones más completas del juego. **70**

PS3 | RETRO/GRADE

7 ■Musical ■24 Caret ■1 Jugadores ■Inglés ■9,99€

RICK ROCKET ACABA DE SALVAR LA GALAXIA con su nave, pero de repente todo el tiempo comienza a ir marcha atrás. Aunque por fuera parece un "shooter", en realidad *Retro/Grade* es un juego musical parecido a un *Guitar Hero*, pero con las "notas" moviéndose en horizontal. Hemos de mover la nave hacia arriba o hacia abajo según convenga: nos toca esquivar las luces que vengan de izquierda a derecha y "tocar"



las que vengan de derecha a izquierda, con la ayuda del ritmo de la música. Tras las 10 misiones principales, nos aguardan decenas de retos extra.

Valoración Una vuelta de tuerca al género musical muy original. La escasez de temas (sólo 10) juega en su contra. **75**

Wii | 2020 SUPER BASEBALL

7 ■Deportivo ■SNK ■1 ó 2 jugadores ■Inglés ■900 Wii Points

NEO-GEO TAMBIÉN SE ATREVÍA CON EL DEPORTE, pero con un toque de espectáculo. Este clásico recién llegado a la Consola Virtual nos propone participar en partidos de béisbol futuristas, donde los chicos, las chicas y los robots (cada uno tiene sus ventajas y desventajas) compiten juntos por conseguir el mayor número de home-runs. Las normas cambian ligeramente respecto al béisbol clásico (la zona de home-run es más



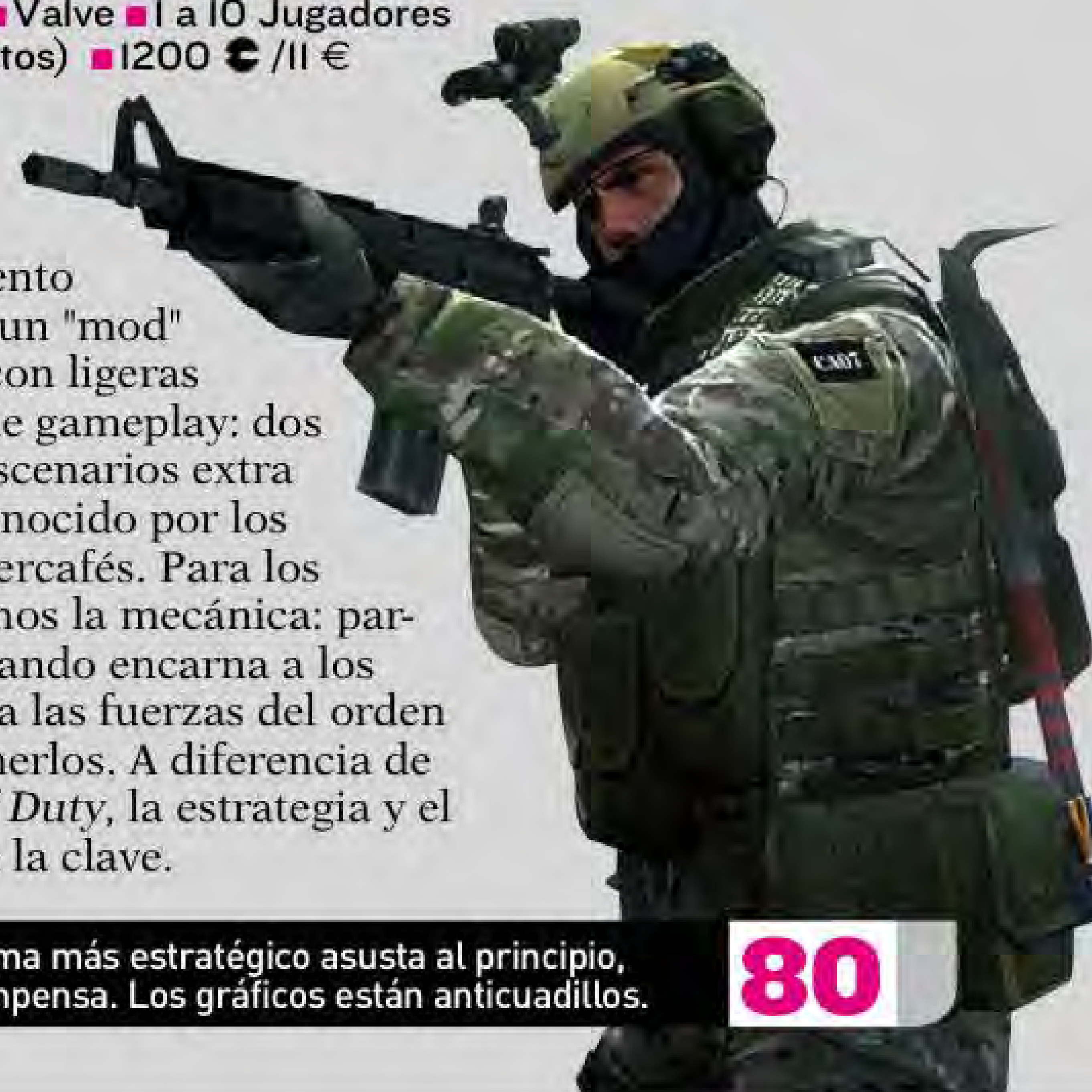
pequeña, por ejemplo), pero el control es muy arcade.

Valoración Su "flipe" visual es divertido, aunque las excesivas reglas de juego chocan con su planteamiento arcade. **65**



PS3-360-PC COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

16 ■Shoot ´em up ■Valve ■1 a 10 Jugadores ■Castellano (textos) ■1200 ₵ /11 €



EL CLÁSICO DE LOS SHOOTERS regresa tal cual se publicó en su momento (*Counter-Strike* fue un "mod" de *Half-Life*), pero con ligeras mejoras visuales y de gameplay: dos nuevos modos y 8 escenarios extra se unen a todo lo conocido por los veteranos de los cibercafés. Para los novatos, os resumimos la mecánica: partidas de 5 vs 5, un bando encarna a los terroristas y el otro a las fuerzas del orden encargadas de detenerlos. A diferencia de juegos como *Call of Duty*, la estrategia y el juego en equipo son la clave.

Valoración Su sistema más estratégico asusta al principio, pero la práctica recompensa. Los gráficos están anticuadillos. **80**

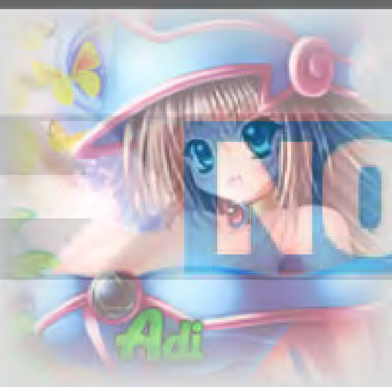
PS3-360-PC | EXPENDABLES 2

16 ■Acción ■Acclaim ■1 a 4 Jugadores ■Castellano (textos) ■1200 ₵ / 14,99 €

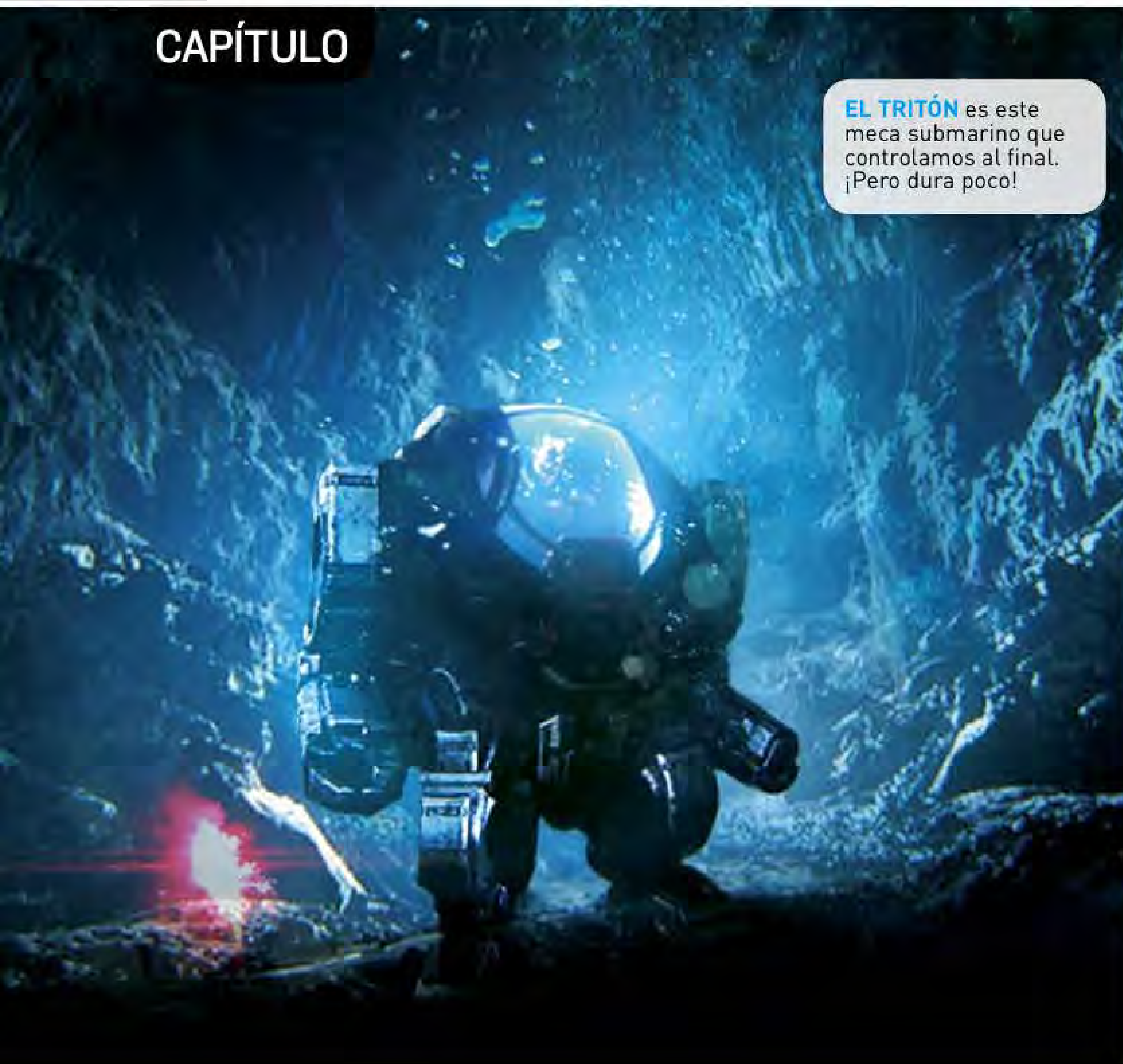
LA ADAPTACIÓN DE LOS MERCENARIOS 2 arranca justo antes que la película, y nos propone alternar entre 4 de los protagonistas. Si jugamos en solitario, podemos pasar de uno a otro con un simple movimiento de cruceta. El sistema de juego es también muy ochentero: al estilo *Smash TV*, hemos de avanzar a tiros. Con el stick derecho dirigimos el disparo y con el izquierdo nos desplazamos. También hay ataques especiales, pero lo mejor es avanzar acompañados (online).



Valoración Tira de fórmulas clásicas para entretenernos de forma directa, aunque a veces es un poco simplón. **74**



CAPÍTULO



EL TRITÓN es este meca submarino que controlamos al final. ¡Pero dura poco!

MASS EFFECT 3
PS3-360-PC | Precio: 9,99 €/800 ₢ - 1, 65 GB.

Leviatán

UN ALIADO INESPERADO aparece en este DLC. Shepard descubre que un ser llamado Leviatán mató a un Segador, así que decide encontrarlo y pedirle que se una a la guerra. En este capítulo, que dura un par de horas, hemos de visitar dos nuevos planetas, buscar pistas sobre el Leviatán (algo tedioso, por cierto) y superar algunos duelos. El desarrollo es soso, pero se compensa con un corto final en el que nos movemos bajo el mar y descubrimos hechos clave del pasado de la saga.

VALORACIÓN ★★★☆☆



TRAJES

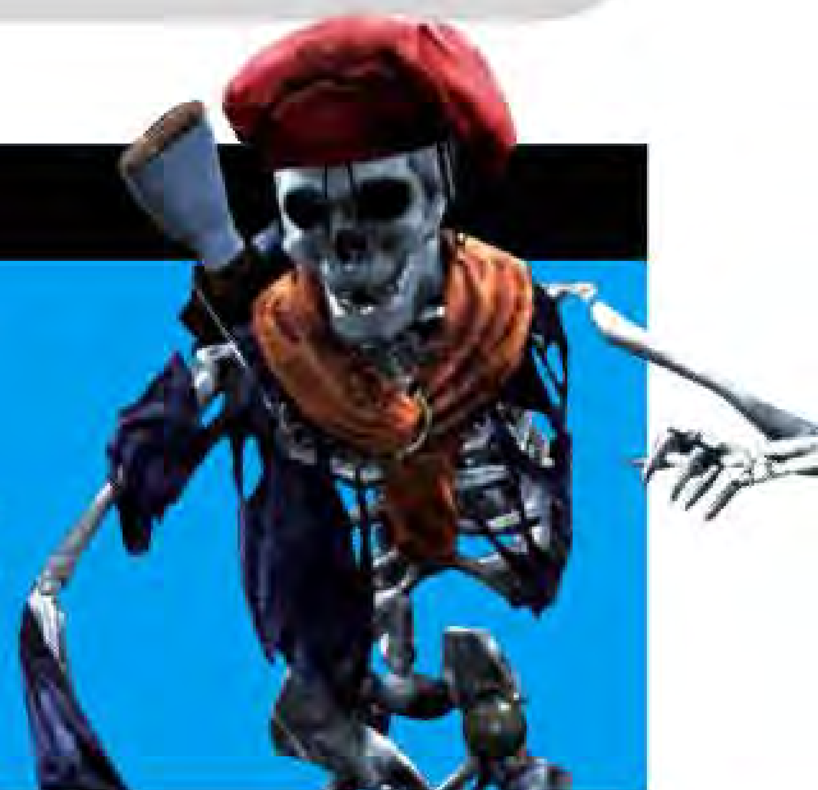


UNCHARTED 3
PLAYSTATION 3
Precio: Desde 0,49 €

Items de aspecto

72 ITEMS para personalizar a nuestros héroes se ponen a la venta. Los precios varían, pero son asequibles. Lo mejor, Donut Drake y los esqueletos de Marco Polo y Sir Francis Drake.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MODO



DARKSIDERS II
PS3-360 | 9,99 €/800 ₢ - 108 KB.

El paso al Crisol

SI COMPRASTEIS ESTE JUEGO NUEVO, podéis jugarlo gratis. Pero si lo "pillasteis" de segunda mano, debéis comprarlo aparte. ¿Merece la pena? Es algo caro, pero se trata de un modo Coliseo que saca bastante partido al sistema de pelea...

VALORACIÓN ★★★☆☆

MODO



SPEC OPS: THE LINE
PS3-Xbox 360 | Gratis- 226 MB.

Desafío Cooperativo

ESTE EXTRA GRATUITO nos permite superar misiones basadas en los escenarios de la Campaña, acompañados de un segundo jugador (online). El plan se restringe a avanzar y matar, pero se agradece el añadido.

VALORACIÓN ★★★★☆

MISIONES



DRAGON'S DOGMA
Xbox 360 | 560 ₢ - 26 MB

Paquete de misiones

LAS 24 MISIONES que se han ido acumulando hasta ahora se reúnen en este pack. Eso sí, pagar ese dineral por un material que ya está dentro del juego parece un poco pasada. En fin, la eterna polémica...

VALORACIÓN ★★☆☆☆

CAPÍTULO

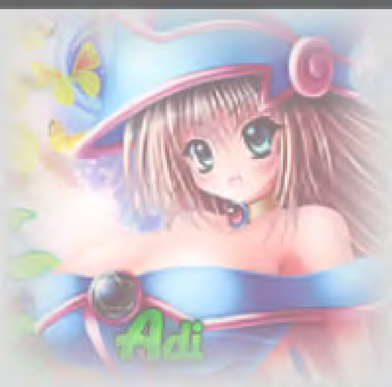


QUANTUM CONUNDRUM
PS3-360-PC | 2,99 €/240 ₢

La debacle de Desmond

EL PÁJARO BEBEDOR Desmond, que tantos problemas nos dio en la campaña principal, es el organizador de nuevos líos interdimensionales. Esta expansión se hace un pelín corta, pero no desmerece al resto.

VALORACIÓN ★★★★☆



DEMOS



SLEEPING DOGS

La demo que se vio en el E3 de este juego ya está disponible para todos los usuarios de PlayStation 3, Xbox 360 y PC. La demo está dividida en dos partes: en la primera, nos toca perseguir a un "matao" a lo largo de un bullicioso mercado. La segunda parte se centra más en los disparos (y en el uso del tiempo bala), si bien se ambienta en un momento bastante posterior del juego. A la hora de descargar, tened en cuenta que casi ocupa 2 gigas.



PES 2013

Aunque ya hubo una primera demo el mes pasado, ahora llega una Demo No. 2 en la que se ofrece prácticamente lo mismo, pero con una inteligencia artificial (los jugadores se mueven de forma mucho más lógica) y un control mucho más pulidos.



PAPO & YO

Esta curiosa aventura para PS3 nos propone superar puzles y plataformas por medio de la cooperación entre Quico y el monstruo... Monster. Sí, no es muy original. Ya hay una demo en la Store para que probéis su peculiar sistema de juego.

MULTIMEDIA



ASSASSIN'S CREED III

El tráiler de AnvilNext nos permite conocer mejor cómo funciona el nuevo motor gráfico en la recreación de escenarios, multitudes y expresiones faciales. Sin duda, el salto gráfico va a estar a la altura.



NEW SUPER MARIO BROS 2

Penélope y Mónica Cruz se han marcado un divertido anuncio para el nuevo juego de Mario. Podéis verlo directamente en vuestras 3DS, aunque solo está en dos dimensiones. Ya os gustaría tenerlas en 3D...



DOOM 3 BFG EDITION

El tráiler de presentación de este esperado remake ya se puede ver en nuestras consolas. Os servirá para recordar el argumento (¿?) y, sobre todo, para comprobar cómo han mejorado los gráficos.



NFS MOST WANTED

El juego se presenta en sociedad con este frenético tráiler, que nos da buenas pistas sobre el nuevo enfoque abierto que quiere dar Criterion a la saga. En un par de meses lo tendremos aquí.

NOTICIAS

PSONE DESEMBARCA EN VITA



Gracias a la actualización 1.80 del firmware, Vita ya es compatible con los juegos de PSone que se pueden descargar desde PS Store. Hay más de cien, entre los que se incluyen clásicos como *Final Fantasy VII*, *Resident Evil* o *Metal Gear Solid*. La gran pega es que muchas de estas versiones son las americanas, por lo que los textos están en inglés.

ASÍ COMENZÓ EL CROSSOVER

Se confirma que *Marvel vs Capcom Origins* (un pack que reúne los clásicos de lucha *Marvel Super Heroes* y *Marvel vs Capcom*) se podrá descargar el 25 de septiembre a PS3 y un día después a Xbox 360. Valdrá 14,99€/1200 .

CINE EN CASA CON TU XBOX 360

Wuaki TV, el servicio de cine bajo demanda, ya se puede usar desde el interfaz de Xbox 360. Los usuarios Gold tendrán un mes gratis de su plan Premium (que incluye más de 300 películas).

CREA TU HOGAR EN SKYRIM

La expansión *Hearthfire* para *Skyrim* nos permitirá construir nuestra propia casa, contratar sirvientes y hasta adoptar niños. Vale 400 . Más tarde llegará a PS3 y PC.

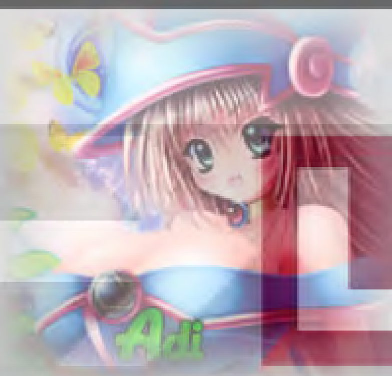
La web del mes



JAPAN WEEKEND

En **www.japanweekendmadrid.net** tenéis todas las noticias sobre la feria Japan Weekend que se celebrará el 22 y 23 de septiembre en Madrid... ¡y en la que celebraremos una mesa redonda!





LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales está sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

LOCOSXD FOROXD

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	→	1	6
2	Gears of War 3	XBOX 360	→	2	3
3	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	4	2
4	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	3	2
5	Darksiders II	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1
6	Grand Theft Auto IV	PS3 - XBOX 360 - PC	→	6	4
7	Batman Arkham City	PS3- XBOX 360 - PC	↓	5	6
8	Metal Gear 4	PS2 - XBOX - XBOX 360 - PC	R	-	1
9	Minecraft	XBOX 360	!	-	1
10	GTA San Andreas	PS2 - XBOX - XBOX 360 -PC	↓	8	2

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA V
PS3 - XBOX 360
No es que se hayan desvelado nuevos datos ni nada de eso en las últimas semanas. Simplemente es que os morís de ganas por jugarlo.
FECHA: 2013



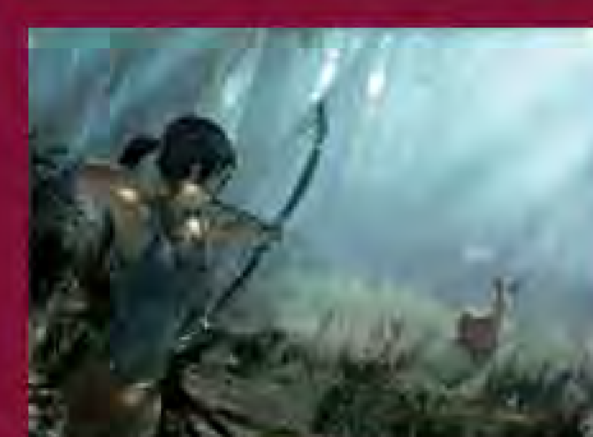
2 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360 - PC
La nueva demo de la GamesCom, que saldrá en descarga para PS3 y Xbox 360 el 18 de septiembre, os tiene con los dientes largos.
FECHA: 2 DE OCTUBRE



3 Assassin´s C. III
PS3 - XBOX 360 - PC
Entre hachas tomahawk, batallas navales y demás exquisiteces, habéis colocado el próximo juego de la saga en mitad de la tabla.
FECHA: 31 DE OCTUBRE



4 The Last of Us
PLAYSTATION 3
No importa que la información nos llegue con cuentagotas, o que ni siquiera llegue nada. No os van a quitar las ganas de probarlo vosotros mismos.
FECHA: 2013



5 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360 - PC
La mezcla de plataformas, supervivencia y sigilo que propone la nueva aventura de Lara os ha convencido para meterlo en vuestra lista.
FECHA: MARZO DE 2013

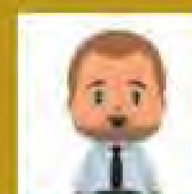
La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Darksiders II

La valoración de Hobby Consolas (nº 252) fue de 91.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





No será un referente
Cristian Raventós

"Un gran juego con una historia bien enlazada, pero que se parece mucho al anterior a pesar de las mejoras generales".

NOTA 87



Que saquen más entregas
José Ginés Díaz

"Juegazo con todas las de la ley. Lo esperaba con ganas, ya que el primero me moló y de momento no me ha defraudado".

NOTA 95



LOCOSxDD FOROXD

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Zelda Skyward Sword** Wii	95	97/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	10/10 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	**Skyrim** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	9,5/10 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos "bugs""	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	**Batman: Arkham City** PS3 - XBOX 360	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	9,5/10 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	**Gears of War 3** XBOX 360	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	9/10 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	9,5/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	**Uncharted 3** PS3	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	9,5/10 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	9,0/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	**CoD: Modern Warfare 3** PS3 - XBOX 360	91	95/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	39/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	9/10 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	9,0/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	8,5/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	9/10 "Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	**Max Payne 3** PS3 - XBOX 360	87	94/100 "Cada elemento está cuidado y funciona a la perfección"	--/40 No disponible	9/10 "Jugabilidad simple al servicio de una poderosa narrativa"	9,2/10 "No explora nuevos territorios, pero gustará a los fans"	9/10 "Un digno sucesor para los juegos que le precedieron"	7/10 "Sorprendentemente conservador para ser de Rockstar"
8	**New Super Mario Bros. 2** 3DS	81	90/100 "El frenesí de monedas es adictivo. No ha evolucionado"	36/40 No disponible	8,5/10 "La fórmula es perfecta, pero es corto y faltan novedades"	8,2/10 "Innovación poca, aunque el control es muy bueno"	7/10 "Divertido, pero poco imaginativo en el diseño de niveles"	7/10 "Hay más elementos viejos que nuevos"
9	**Darksiders II** XBOX 360 - PS3 - PC	80	91/100 "Una mezcla de géneros que nos engancha"	--/40 No disponible	7,5/10 "No rivaliza con los grandes del género de acción"	9/10 "20 horas de mazmorras, quests y secretos"	8,5/10 "Acción, exploración y coleccionismo bien combinados"	6/10 "Bebe de tantas fuentes que no tiene identidad propia"
10	**Sleeping Dogs** PS3 - XBOX 360 - PC	77	85/100 "Variado, con posibilidades y elementos originales"	--/40 No disponible	8,5/10 "Una historia excelente, pero con fallos técnicos"	7,7/10 "Los fans de los sandbox tienen razones para jugarlo"	8/10 "Variado y con una ambientación cautivadora"	6/10 "Este thriller cuenta con algunas chispas de brillantez"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



De lo mejorcito

Kike Marques

"Una grata sorpresa, con una gran historia y un ritmo y combates trepidantes. De los favoritos a juego del año".

NOTA 90



Como los de antaño

Juan Carlos Merino

"Un juego fantástico de la vieja escuela. Me recuerda al gran *Soul Reaver* de PSOne con un toque *Zelda* que le sienta muy bien".

NOTA 90



Muerte mola

Manuel Virgilio

"Un juegazo. La historia podría estar mejor, pero el resto es enorme. Un diseño impresionante y, lo más importante, muy divertido".

NOTA 90



Prefiero a Guerra

Chema Diaz67

"Un juego excelente, y aunque mola, es demasiado parecido al original. Por la sorpresa que causó, me quedo con la primera entrega".

NOTA 85

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

PES 2013





LOCOSxDD FOROXD

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	36,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €
Plataformas		
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	36,90 €
Velocidad		
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	44,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €
Fútbol		
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evol. Soccer 2013 (!)	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes



PES 2013

La nueva edición del simulador futbolístico de Konami ha cambiado de dirección (Seabass por Masuda). Esta vez sí que han solucionado errores pasados, en especial en lo referente a la IA general y de los porteros en particular (adiós cantadas). Entra en nuestra lista con el firme propósito de quedarse.

Wii



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €
Plataformas		
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €
Velocidad		
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €
Fútbol		
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €
Lucha		
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €
Deportivos		
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €
Varios		
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes



INAZUMA ELEVEN STRIKERS

No se ha llevado una nota espectacular, por lo que no tiene hueco en la lista, pero los fans de la serie lo pondrán en la suya. Ya era hora de jugar a Inazuma en la tele, aunque haya perdido el toque rolero respecto a los de DS.

XBOX 360



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	59,90 €
5 Max Payne 3	94	65,95 €
6 Batman Arkham City	94	39,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €
Plataformas		
1 Sonic Generations	87	36,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
Velocidad		
1 Forza Motorsport 4	94	56,95 €
2 F1 2011	92	44,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €
Fútbol		
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evol. Soccer 2013 (!)	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes



TEKKEN TAG T. 2

La competencia en el género es brutal, por lo que se ha quedado fuera de nuestros recomendados. Los amantes de la lucha, sin embargo, seguro que no tardan en hacerse con él y disfrutar de sus divertidos combates por parejas con Heihachi, Jin, Kazuya y compañía.



LOCOSxDD
FOROXD

→ NINTENDO 3DS



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 MGS 3D: Snake Eater	91	45,95 €
4 Kid Icarus: Uprising	90	45,95 €
5 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
6 RE The Mercenaries	82	45,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	45,95 €
2 FIFA 12	87	45,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
Plataformas		
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
1 New Super Mario Bros 2	90	45,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €
Velocidad		
1 Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 6
3 F1 2011	72	45,95 6
Simulador		
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1Kingdom Hearts 3D	89	35,95 €
2 Heroes of Ruin	82	45,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,90 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	45,95 €
Habilidad		
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €
Varios		
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Theathrhythm FF	81	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

✪ El juego del mes



NEW ART ACADEMY

Para los que estén cansados de recoger monedas como locos con Mario o de repartir leña con Sora, *New Art Academy* es perfecto. Relajaos, coged el pincel-stylus y demostrad que sois unos artistas.

→ PS VITA



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
3 Gravity Rush	87	39,95 €
4 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
5 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €
6 Dynasty Warriors Next	73	39,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance B. Skies	78	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	
Plataformas		
1 Rayman Origins	85	39,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	
Velocidad		
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 Modnation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011	78	45,95 €
Fútbol		
1 FIFA Football	87	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	
Lucha		
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
2 Mortal Kombat	92	44,95 €
3 Reality Fighters	68	29,95 €
Deportivos		
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody´s Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	
Varios		
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Sound Shapes !	70	12,99 €

✪ El juego del mes



SOUND SHAPES

Esta especie de plataformas musical no es de lo mejor PS Vita y tampoco es muy exigente, pero la posibilidad de crear nuestros propios niveles, compartirlos en red y descargar los de otros jugadores puede apaciguar vuestras ansias creativas hasta que llegue la artillería pesada (LittleBigPlanet Vita).

→ NDS



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA: Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phant. Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Kingdom Hearts	95	40,90 €
5 Mario Kart DS	94	39,90 €
6 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
7 New Super Mario Bros	93	39,90 €
8 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
9 Chrono Trigger	93	39,90 €
10 P. Layton y el Futuro...	91	39,90 €

✪ El juego del mes



P. LAYTON Y LA LLAMADA DEL...

En octubre llegará la nueva entrega de las aventuras del Profesor Layton a 3DS. Mientras tanto, y a la espera de la salida de *Pokémon Edición Negra y Blanca 2*, podéis ir calentando neuronas con la última entrega del investigador aparecida en DS: *La Llamada del Espectro*, con más de 170 acertijos para resolver.

→ PSP



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: G. of Sparta	95	9,90 €
4 Gran Turismo	95	19,90 €
5 God of War: Chains...	95	9,90 €
6 Tekken Dark Resurrec.	95	19,90 €
7 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
8 Silent Hill Origins	94	19,90 €
9 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
10 Little Big Planet	93	19,90 €

✪ El juego del mes



METAL GEAR PEACE WALKER

Vista la falta de novedades en la portátil estos últimos meses, nada mejor que refrescarnos la memoria con *Peace Walker*, de cara al nuevo *MGS Ground Zeroes*. Guerra Fría, misiones en Costa Rica y Nicaragua, Big Boss,... Si no lo jugasteis en su momento, ahora sí que no tenéis excusas. Uno de los mejores de PSP.



LOS MEJORES

→ TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Spelunky	1200	157 MB



Spelunky
Buscar tesoros nunca fue más divertido. Sobre todo, si se hace en compañía.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Wizorb	240	156 MB
4	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
5	Cthulhu Saves the World	240	149 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Journey	12,99 €	591 MB
5	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB



Skullgirls
Las chicas peleonas se mantienen en el top a base de golpes imaginativos y sentido del humor.

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421MB



The Last Blade
Fue grande en los tiempos de Neo-Geo y los jugones hardcore no olvidamos un juego de lucha tan potente.

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	The Last Blade	900 WP	N/D

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Plantas contra Zombis
Muchas novedades y mucho avance tecnológico, pero nada como los clásicos.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	VVVVVV	8€	N/D

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Darksiders II	360
2	Resident Evil Rev.	3DS
3	Max Payne 3	360
4	Uncharted 3	PS3
5	New S. Mario Bros 2	3DS
6	PES 2013	PS3
7	Lollipop Chainsaw	360
8	Call of Duty MW3	360
9	Skyrim	PS3
10	Mass Effect 3	PS3



David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Mass Effect 3	PS3
5	Max Payne 3	XBOX 360
6	Red Dead Redemp.	PS3
7	Darksiders II	PS3
8	Uncharted 3	PS3
9	Battlefield 3	XBOX 360
10	Metal Gear Solid HD	Vita



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	S. Fighter x Tekken	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Little Big Planet 2	PS3
9	Mortal Kombat	PS Vita
10	Dust: an Elysian Tail	360



José Luis Sanz

1	Portal 2	PC
2	Skyrim	PC
3	Mass Effect 3	PC
4	Uncharted 3	PS3
5	The Witcher 2	PC
6	Metal Gear Solid HD	Vita
7	Red Dead Redemption	360
8	L.A. Noire	PS3
9	Luigi´s Mansion	GC
10	Guild Wars 2	PC

1	The E. Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC
2	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Uncharted 3	PLAYSTATION 3
4	Darksiders II	PS3 - XBOX 360 - PC
5	CoD Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



LOCOSxDD
FOROXD

Para futboleros

Lo llaman "juego bonito" o deporte rey, y también es nuestro favorito en las consolas.



PS3 - Xbox 360 - PC 69,90 €

1 FIFA

Como los equipos "galácticos" esta serie ha contado siempre con los mejores jugadores, estadios legendarios y todas las licencias imaginables. Así es el fútbol, a lo grande.



PS3 - Xbox 360 - PC 49,95 €

2 PES 2013

Tradicionalmente, la saga de Konami ha apostado por una simulación más dura, pero llena de posibilidades para los aficionados a este deporte.



PS3 - Xbox 360 19,90 €

3 FIFA STREET

La versión callejera del fútbol sala, con filigranas, un reglamento bastante más "relajado" y los mejores jugadores de todo el mundo.



Wii 54,95 €

4 INAZUMA ELEVEN

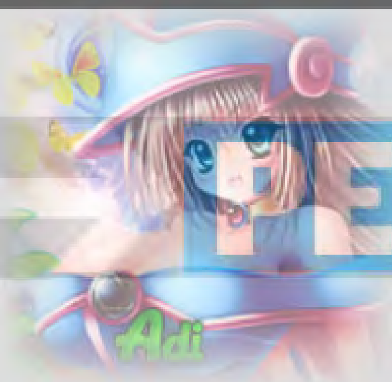
Este es el fútbol más fantástico que se juega en el universo, con movimientos especiales y la misma estética de la serie de televisión.



PSP 9,95 €

5 PLAYCHAPAS

¿Recordáis los partidos de chapas en el patio del colegio? Pues vuelven, con toda la emoción, pero sin la necesidad de jugar de rodillas.



LOCOSxDD
FOROXD

MEJORA TU CONSOLA



El mando más oscuro

Nombre: Mando The Dark Knight **Compañía:** Indeca Business
Consola: PS3 **Precio:** 39,95 €

Nuestro mando no oficial favorito estrena nueva apariencia. Indeca Business ha lanzado una edición inspirada por El Caballero Oscuro ahora que Nolan le ha puesto punto y final a la trilogía. Por si no conocéis el producto, tiene la misma carcasa que el Dual Shock 3 y sus botones transmiten las mismas sensaciones. Solo hay algo en lo que es inferior al oficial de Sony y es que su batería no dura tanto. En todo caso, un mando 100% recomendable, casi a la altura del mejor, y con mejor apariencia que nunca. **www.indecabusiness.com/es**

Valoración



Arma sonora para PS3

■ **Nombre:** Kunai Stereo Gaming Headset ■ **Compañía:** Tritton
■ **Consola:** PS3/PS Vita ■ **Precio:** 59,95 €

El sonido de calidad no solo es cosa de las consolas de sobremesa. MadCatz lanza con su marca Tritton un asequible, pero completo headset para PlayStation 3 con micrófono extraíble. Además de ofrecer una gran calidad, también es compatible con PS Vita, por lo que si apostáis por las consolas Sony, le sacaréis el doble de partido. El equipo completo se alimenta vía USB, pero también funciona solo como casco con reproductores de música como iPod. **www.tritton.com.**

■ Valoración

Ferrari comprimido

■ **Nombre:** Ferrari Challenge ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS3/PC ■ **Precio:** 29,95 €

Thrustmaster vuelve a tirar de la marca Ferrari para lanzar una nueva versión de su asequible Challenge, todo un éxito de ventas (el modelo anterior ha vendido 1,8 millones de unidades). Se han mejorado algunos aspectos como la inclusión de tres nuevos botones o cierta mejora en la precisión. Sin embargo, lo que más ha cambiado son los pedales, más ergonómicos y resistentes. Aquellos que de vez en cuando gusten de jugar con un volante, encontrarán un buen aliado, pero para los conductores de verdad recomendamos alguno de gama más alta. **www.thrustmaster.com**.

■ Valoración





LOCOSxDD FOROXD

Sonido a lo grande

- **Nombre:** ASUS ROG Vulcan PRO
- **Compañía:** Asus
- **Consola:** PC
- **Precio:** 129,90 €



Asus apuesta por los jugones con unos cascos de gran calidad (y gran precio) que cuentan con procesador de audio ROG Spitfire USB, por lo que no necesita instalar drivers. Ofrecen tres modos que se cambian mediante su botón físico en cualquier momento: FPS EQ, surround 7.1 virtual y amplificador de auriculares. Pesan 375 gramos y su espuma con acabado en piel transpirable garantizan aislamiento total del mundo, aunque también cuentan con aislamiento activo y pasivo del sonido ambiente. **www.acer.es.**

- **Valoración**

Que no falte nada en tu Vita

- **Nombre:** Pack Esencial ■ **Compañía:** Woxter/Blade
- **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 19,95 €

Estamos ante uno de los mejores packs para empezar a "vivir la vita". Woxter junta funda protectora, protector de pantalla frontal, protector del panel táctil trasero, cargador para el coche, cable de carga USB, auriculares y caja para guardar 8 juegos y 2 tarjetas de memoria. No necesitaréis nada más para disfrutar de la portátil de Sony. Buscadlo en la web de la distribuidora: **www.bladerepresentaciones.es**



- **Valoración**

NO LO PIERDAS DE VISTA

ACCESORIO Y SOFTWARE

Tu móvil, tu consola

- **Nombre:** Gameklip ■ **Compañía:** Gameklip
- **Consola:** Android ■ **Precio:** 12 €

La distancia entre las consolas y los terminales móviles continúan estrechándose. Este accesorio permite acoplar diferentes terminales móviles a un Dual Shock 3/Sixaxis, que debemos emparejar con la aplicación Sixaxis Controller disponible en Google Play (1,23 euros; aunque hay una versión gratis para comprobar compatibilidad). La gran pega es que en la mayoría de los casos hay que liberar el root, aunque terminales como el Samsung Galaxy S III son compatibles con el mando de Sony. Hay juegos adaptados y también podemos asignar a los botones los comandos táctiles de cualquier juego. En su web podéis comprarlo, ver vídeos o mirar todos los modelos compatibles. **thegameklip.com.**

- **Valoración**



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE Una nueva forma de control. 39,90 €	**VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. 349 €	**MANDO INDECA MOTO GP** Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €	**ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. 149,99 €	**AURICULARES DETONATOR DE TRITTON** Genial relación calidad/precio Desde 69,99 €

Wii

VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €	**ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	**PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	**MANDO LA ROJA** Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	**INDUCCIÓN DUAL CHARGER** Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	**AURICULARES EARFORCE DELTA** Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €	**PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	**BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. 29,90 €	**REMOTO MANDO UNIVERSAL** Acabado en negro brillante. 14,95 €

NUEVO



LOCOSxDD
FOROXD

REPASAMOS EL CAMINO HACIA EL ÉXITO DE WORLD OF WARCRAFT

WOW ES HISTORIA

Ocho años de partidas online nos contemplan, pero si sumamos las aventuras vividas en el mundo creado por Blizzard, darían para millones de vidas completas en Azeroth con amigos y enemigos luchando a nuestro lado.

LOCOSxDD FORO XD

EL SISTEMA DE COMBATES ha pasado por varios estilos durante estos años, con cierta inclinación a simplificar su mecánica.

WOW DESTACÓ POR SU JUGABILIDAD JUNTO A UN APARTADO GRÁFICO ENTRE SOBRIO Y "CARTOON STYLE"

Corría el año 2004 cuando *World of Warcraft* ocupó tímidamente las estanterías de las tiendas de todo el mundo. Un juego que al poco tiempo batía todos los records de ventas y popularizaba tanto el género MMORPG como los videojuegos en general. Su jugabilidad endiablada, junto a un apartado gráfico a medio camino entre la sobriedad y el "cartoon style", unido a la popularidad de la saga de estrategia en la que se basaba, propiciaron que millones de personas poblaran las tierras de Azeroth, que pronto se llenaron con sus personajes, charlas online, disputas e historias.

A *WoW* no le hizo falta ser el primero de su género para triunfar. La clave de su éxito radicaba en la facilidad de aprendizaje y la cantidad de opciones con las que los jugadores se encontraban día a día. Subir de nivel, aprender un oficio con el que conseguir mejores objetos y enriquecernos comerciando, explorar valles, bosques, grutas y mazmorras junto a compañeros, guerrear contra la facción contraria en campo abierto o en las famosas battlegrounds... Son un sinfín de pequeños detalles, la verdad, pero también las razones por las que personas de muy distintos gustos encontraron su lugar en el juego.

Cuando fue lanzada *The Burning Crusade*, su primera expansión, *WoW* ya era todo un éxito que barría a cualquiera que osara ▸▸

LAS CIRCUNSTANCIAS DE SU LANZAMIENTO

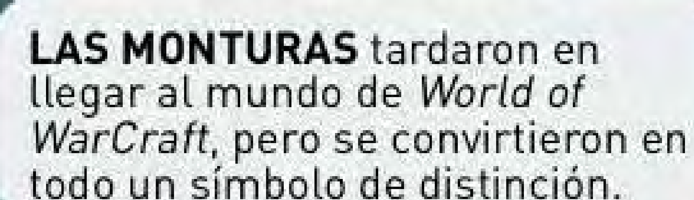
Blizzard aprovechó la oportunidad y se lanzó de lleno a mejorar todo cuanto ofrecía la competencia, a la vez que aprovechó el tirón de una de sus marcas estrella.

PODRÍAMOS DECIR QUE BLIZZARD TUVO MUCHA SUERTE o que estudió muy bien el momento en el que lanzar *World of Warcraft*. ¿Cuál fue la clave? La compañía dominaba el panorama internacional en cuanto a estrategia con las franquicias *Starcraft* y *Warcraft III*, y se labró unas señas muy claras como sinónimo de grandes juegos. Por entonces las tarifas planas de Internet ya estaban asentadas en el mercado y prácticamente cualquiera tenía conexión en casa para disfrutar de la experiencia online con un mínimo de calidad. Otros habían caído por el camino y habían ofrecido la experiencia que supo aprovechar la compañía de *Warcraft III*, un título que había conseguido tener una gran legión de fans gracias a una saga increíble que siempre había cuidado mucho su trasfondo y argumento. Pero lo más importante era que el género de los MMO estaba abandonado por las grandes compañías, en un momento que se temía por la experiencia vivida en las llamadas punto com. Compañías como Activision o Electronic Arts se enzarzaron por aquel entonces en una guerra de shooters que dura hasta nuestros días.

En cuanto a los referentes en aquellos momentos, aunque teníamos *Ultima Online* y *Everquest*, estaban algo desfasados en todos los apartados. Así, Blizzard vio el cielo abierto y poca competencia para lanzar al mercado un juego que mejoraba en cuanto a jugabilidad o gráficos y, lo más importante, popularidad, a sus competidores más directos.



LOCOSxDD FOROXD


LAS MONTURAS tardaron en llegar al mundo de *World of WarCraft*, pero se convirtieron en todo un símbolo de distinción.

LAS EXPANSIONES Y LO QUE APORTARON A WOW

TRAS UN ÉXITO INICIAL TOTAL, BLIZZARD TENÍA LA MISIÓN DE MANTENER CONTENTOS A MILLONES DE JUGADORES que exigían nuevos contenidos e historias para su juego favorito. Entonces llegó ***The Burning Crusade (2007)*** con un nuevo mundo, Terrallende, con siete extensas y particulares zonas muy diferenciadas entre sí, un argumento centrado en la lucha contra Illidan y la legión ardiente que buscaba cruzar el portal para Azeroth. Tampoco faltaba la posibilidad de tener monturas voladoras y la inclusión de las arenas, que tiempo después se convertirían en un espectáculo mediático en todo evento de eSports.

Mientras tanto, Blizzard no paraba de sacar nuevos contenidos menores y trabajar en la siguiente ampliación: ***The Wrath of the Lich King (2008)***. Esto supuso un gran cambio en la jugabilidad y dificultad, la promesa de descubrir y explorar las tierras salvajes del Norte, Rasganorte, nuevos campos de batalla y enfrentarnos a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Arthas Menethil, el Rey Lich.

La popularidad de *World of Warcraft* se encontraba por las nubes y, pese a las críticas jugadores veteranos, no dejaban de llegar nuevos héroes a Azerot. Pero, bajo tierra, el peligro acechaba. ***Cataclysm (2010)*** llegó y con ella la faz del mundo que conocíamos cambió por completo. Llegó el buscador de mazmorras y bandas con que jugar, eventos dinámicos, fiestas populares como la Navidad, el día de los enamorados o el Oktoberfest. Como colofón final, brindaba el enfrentamiento contra el padre de dos dragones muy conocidos por los fans, Nefarian y Onyxia, que no es otro que Deathwing, guardián de la tierra y señor del vuelo negro que pretende destruirnos a todos. ¿Se lo vais a permitir?


WORLD OF WARCRAFT: CATACLISM

plantarle cara. Con un nuevo mundo y otro buen aporte de novedades, como las arenas y monturas voladoras, Blizzard atrajo a un buen puñado de jugadores, que por aquel entonces ya eran legión. Los fansites surgían como setas tras un día lluvioso, el merchandising no tardó en aparecer en forma de miniaturas, peluches y camisetas, y todo el mundo estaba entusiasmado por formar parte de algo tan espectacular.

→ ARTHAS QUE ESTÁS EN LOS CIELOS. A mitad de camino entre su lanzamiento y el día de hoy se publicó *Wrath of The Lich King*. Esta segunda expansión sirvió tanto para enfrentarnos al azote y al mismísimo Arthas, como para plantar cara a *Warhammer Online*, que poco pudo hacer frente al rey, salvo aportar algunas ideas a los desarrolladores de Blizzard. Por estas fechas, *World of Warcraft* tenía más de 10 millones de jugadores y muchas ganas de seguir haciendo historia.

Con Illidan y Arthas, entre otros, criando malvas y el círculo argumental de *Warcraft III* completado, llegó el momento del cataclismo. Una tercera expansión que nació con muchas promesas y vistas de ser sucedida muy pronto, pero que no ha podido aguantar el paso del tiempo tan bien como



CON LAS RAIDS, World of WarCraft ha conseguido que los usuarios se metan de lleno en sesiones de muchas horas.

DESPUÉS DE OCHO AÑOS SE MANTIENE LA POPULARIDAD DE ESTE GRAN JUEGO DE ROL

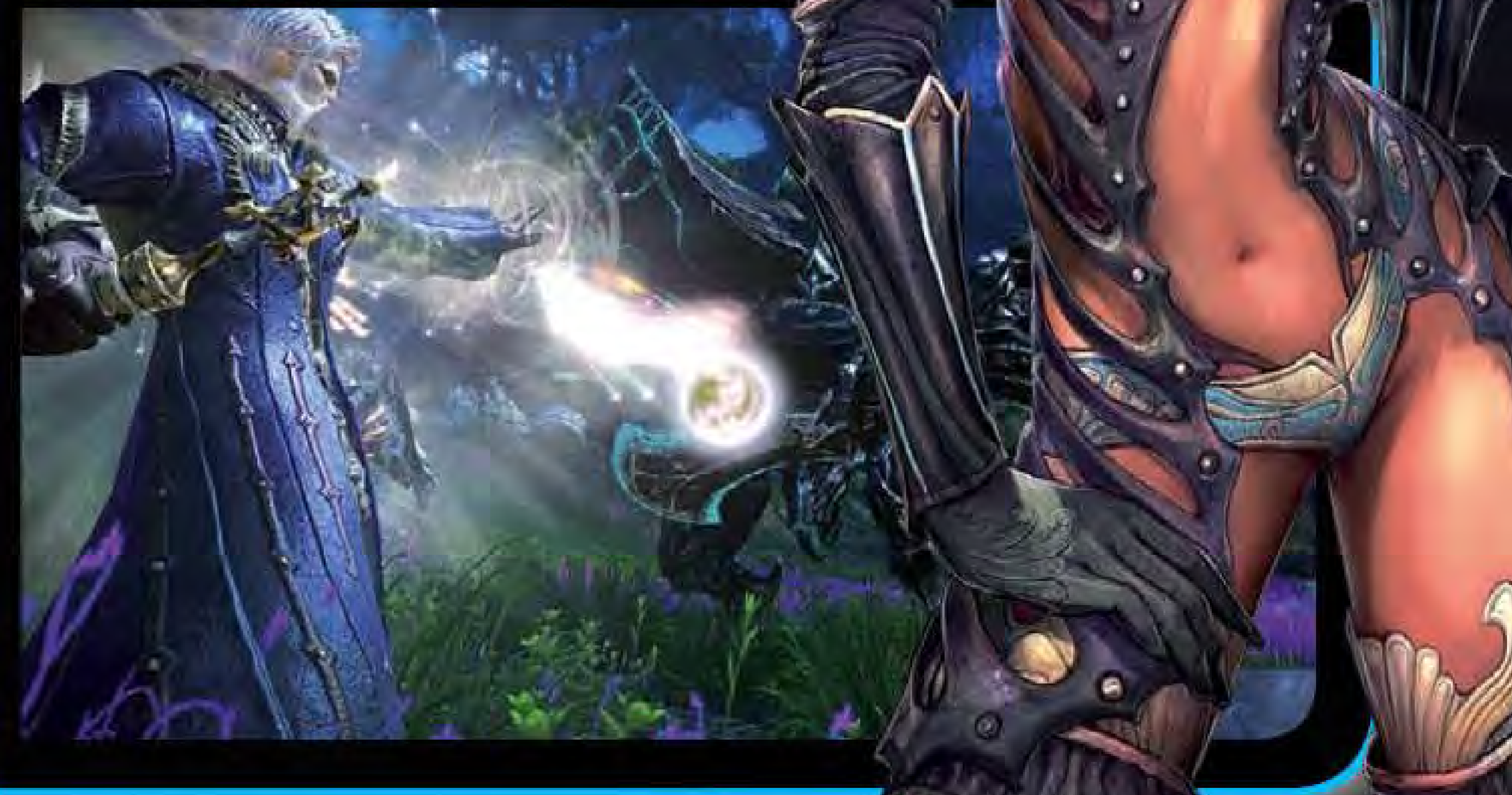
nos gustaría. A día de hoy, carente de nuevos contenidos y con todas las novedades más que amortizadas, cada día que pasa el cataclismo parece que realmente está sacudiendo los pilares de *WoW*.

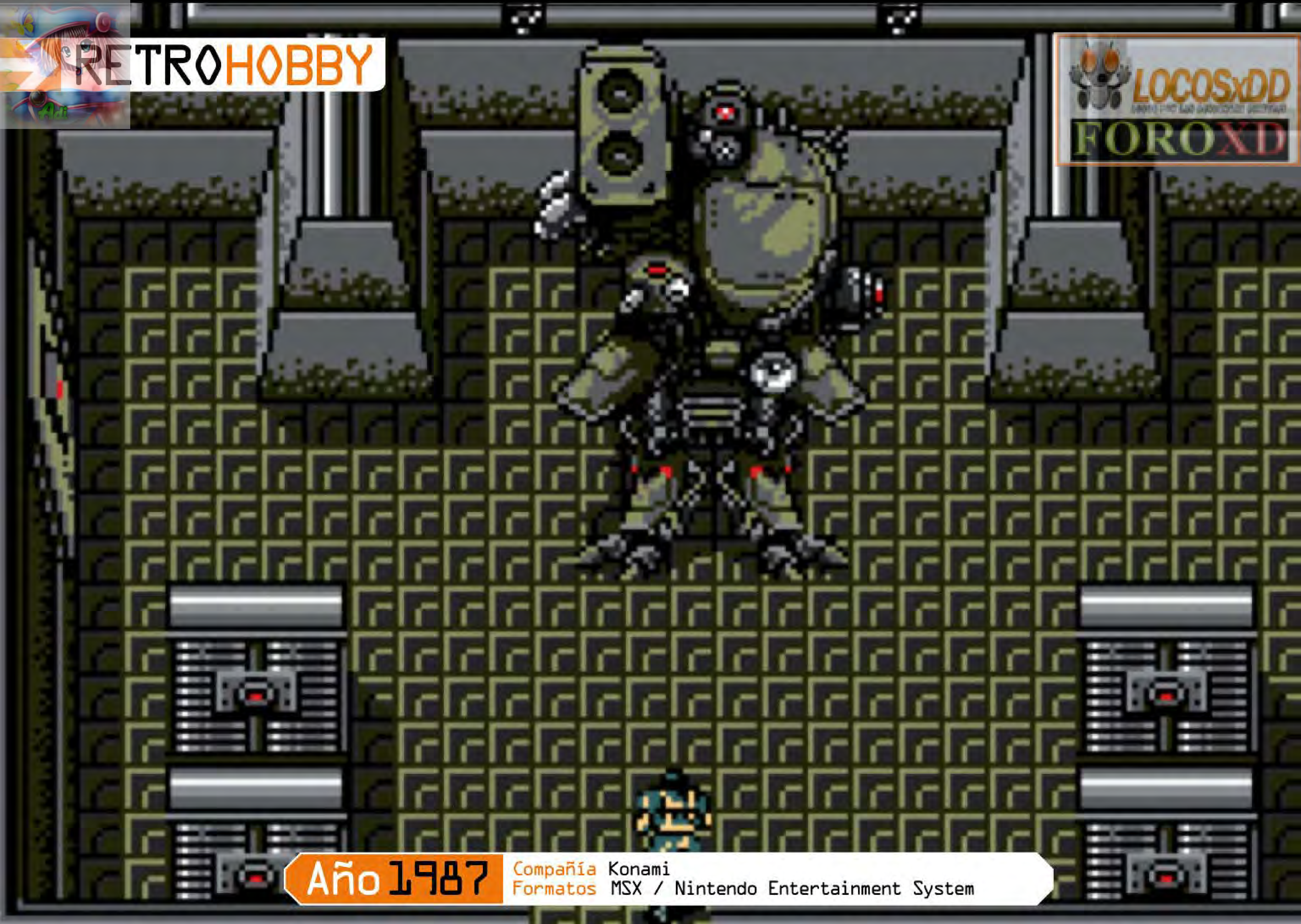
→¿SE ACERCA EL DESGASTE? En el dorado horizonte de *WoW* comienzan a aparecer grandes nubarrones en forma de cansancio, competencia y falta de ideas innovadoras con las que sobrevivir en el despiadado mundo de los videojuegos. Los fans que han aguantado durante años son cada vez más exigentes, quizá los más duros del planeta en este sentido, y las cuotas tampoco viven un período de popularidad. Esperemos que la inminente llegada de *Mists of Pandaria* aporte aire fresco a esta saga, que tantas horas de diversión nos ha aportado.



LOS QUE RESISTEN Y... ¿VENCERÁN?

A PESAR DE QUE WORLD OF WARCRAFT DOMINA EL GÉNERO MMORPG, esto no ha impedido que juegos de gran calidad como ***The Lord of The Rings***, ***Tera Online*** o ***The Secret World*** disfruten de una cuota estable de jugadores muy fieles. Estos les permite seguir en activo y aportar las alternativas que todo aficionado necesita de vez en cuando. ¿Quién desbancará al *WoW*? Nadie lo sabe. ¿Será ***Guild Wars 2*** con su sistema de juego online sin cuotas? ¿El próximo MMO de Blizzard? ¿El polémico ***The Elder Scrolls Online***? ¿O algún otro proyecto que todavía no llega ser una idea en la mente de los desarrolladores? El tiempo lo dirá y nosotros estaremos aquí, conectados, para contároslo.





Año 1987 Compañía Konami
Formatos MSX / Nintendo Entertainment System

ASÍ NACE UNA LEYENDA

METAL GEAR™

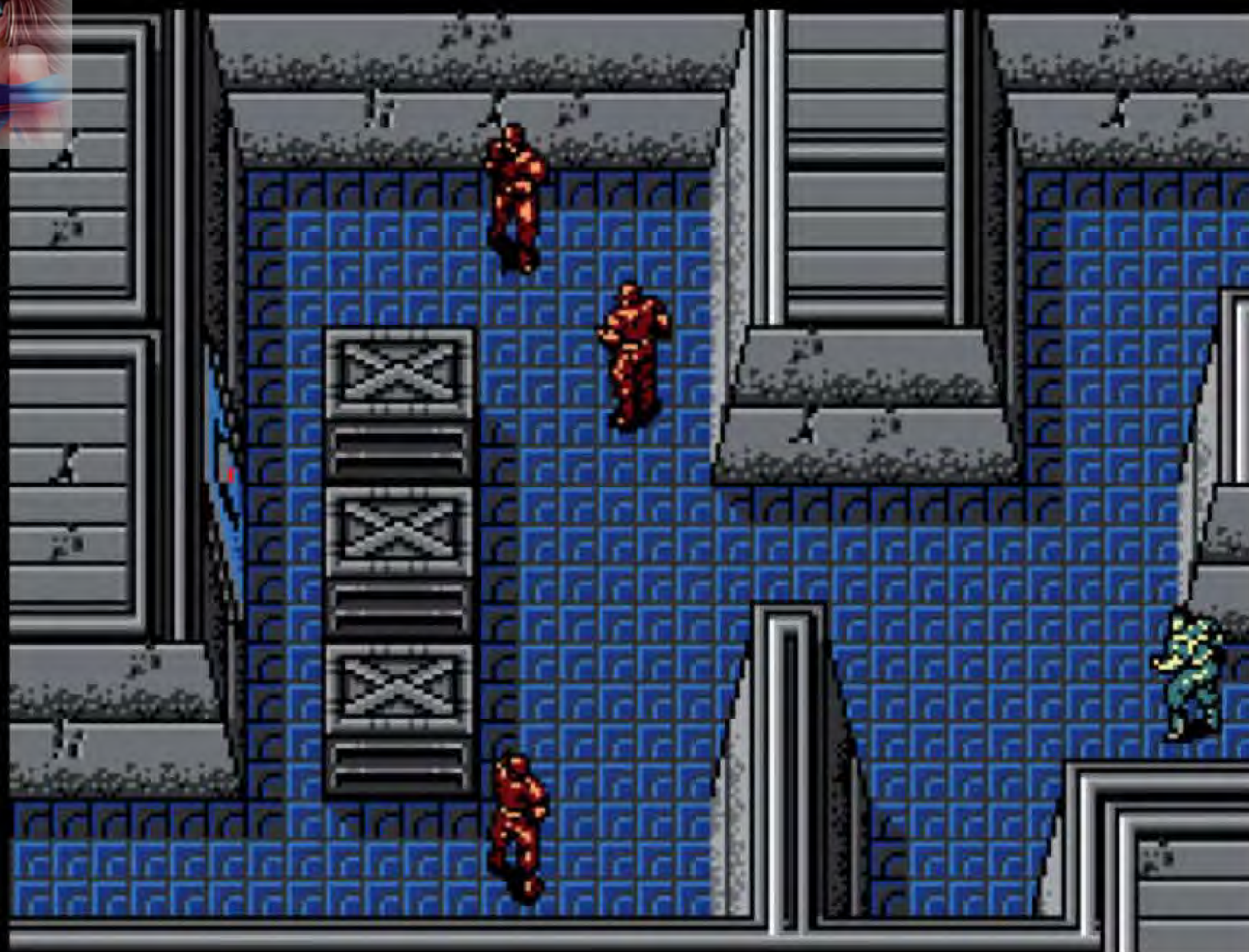
Hoy, todo el mundo sabe que un Metal Gear es un tanque bípedo con capacidad nuclear, o que Big Boss tiene un plan secreto... pero hace 25 años, cuando nos infiltramos en Outer Heaven, nos llevamos unas cuantas sorpresas.

■ **EL ESPIONAJE HA CAMBIADO MUCHO EN ESTOS 25 AÑOS**, pero cada vez que jugamos el *Metal Gear* original, descubrimos que algunas cosas se mantienen igual de frescas. Empezando por un argumento complejo y lleno de personajes interesantes, que marcaría toda la saga. Nosotros interpretamos a Solid Snake, el último recluta de la unidad especial Fox Hound, que se infiltra (en perspectiva cenital) en la base de los terroristas Outer Heaven, en Sudáfrica. Ya sabemos que Snake ha desarrollado muchas formas de sigilo a lo largo de estos años, pero en este caso, basta con que nos mantengamos alejados de la línea de visión de los centinelas (que tampoco son demasiado listos). Por cierto, si salimos de la pantalla y volvemos a entrar, los enemigos se "olvidarán" de nuestra presencia.

En este juego es donde Snake aprendió a comunicarse por CODEC, utilizar los explosivos plásticos, meterse en una caja de cartón o fumar cigarrillos... Todos estos elementos, que ya se pueden considerar clásicos, contaban además con un apartado técnico que en su momento nos dejó helados (fue uno de los lanzamientos, junto con *Castlevania* o *SD Snatcher*, que mejor aprovechaba la potencia gráfica y sonora de este ordenador).

➔ **LOS GIROS ARGUMENTALES**, la presentación de Gray Fox (el cyborg ninja del juego de PSOne) y elementos como el rescate de un científico y de su hija, también se repiten





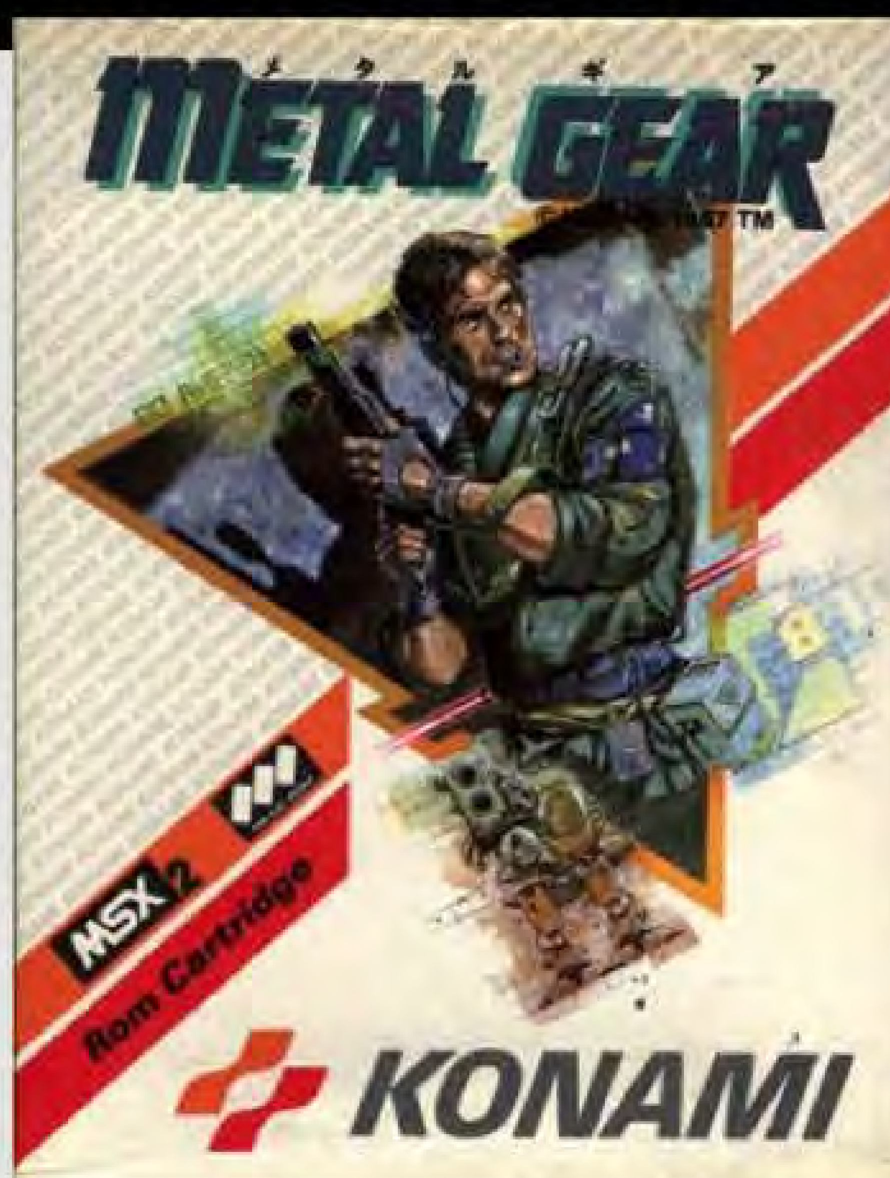






Una portada venida del futuro

La portada de *Metal Gear* está "inspirada" en una escena de la película Terminator, que se había estrenado tres años antes. Esta práctica (la de sustituir los personajes del juego por actores conocidos) era algo bastante común a mediados de los años ochenta, ¿queréis comprobarlo? Pues echad un vistazo a las portadas de *Gryzor*, *Navy Moves*, *Alcatraz* o *Impossible Mission II*, con las versiones "pirata" de Syslvester Stallone, Schwarzenegger, Steve McQueen o Clint Eastwood. En el segundo juego de la saga, la portada sí era completamente original, pero el personaje de Big Boss estaba basado en Sean Connery. Pero, sin duda, nuestro favorito es Vampire (*Metal Gear Solid 2* y *MGS 4*), que estaba basado en el bailarín español Joaquín Cortés. Kojima también ha reconocido que Raiden está basado en el personaje de Dororo (un guerrero japonés que cambió partes de su cuerpo por poderes).





obsesivamente desde el comienzo de la saga, lo que quizá le concede todavía más valor a este capítulo original.

La dificultad del primer *Metal Gear* era más que considerable: las balas escaseaban (aunque volvían a aparecer cada vez que entrábamos en una estancia) y el combate cuerpo a cuerpo era incómodo, en el mejor de los casos. Para animar aún más el desarrollo, nos veíamos las caras con un buen puñado de enemigos finales, con el tanque Metal Gear a la cabeza, y una sorpresa adicional). ¿No os entran ganas de jugarlo de nuevo?

Por suerte, éste no es uno de esos juegos que han caído en el olvido, sino que se reeditó en GameCube junto con *MGS Twin Snakes*, y más tarde en *MGS 3 Snake Eater* de PS2. Ahora mismo también se puede disfrutar en las *HD Collection* de PSVita, PS3 y Xbox 360, con gráficos mucho más nítidos. Con todo el revuelo que se ha levantado ahora por el anuncio de *Ground Zeroes*, no se nos ocurre un mejor momento para investigar el origen de estos mercenarios. HC





HISTORY RELOADED

E.T. Y EL GRAN CRASH CUMPLEN 30 AÑOS







E.T. PARA ATARI 2600 FUE UN FRACASO EN TODOS LOS SENTIDOS

¿Crisis económica? Para los videojuegos, eso no es nuevo. Hace 30 años estuvieron a punto de irse al garete, porque los que estaban al mando pensaron que cuanto más pusieran a la venta, más cobrarían, sin importar la calidad del producto. Pero hubo un momento en el que el mercado dijo "hasta aquí hemos llegado". ¿Os suena?

Retrocedamos hasta 1982. ¿Cómo estaba el mercado de los videojuegos? En Europa, el Spectrum acababa de nacer y comenzaba su ascenso en un mercado aún humilde, pero en EE.UU., donde se cortaba el bacalao, las circunstancias eran diferentes. Atari era la reina de un mercado saturado de consolas: además de la famosa 2600 y su posterior modelo 5200, otras compañías tenían a la venta hardware como Odyssey 2, Channel F, Intellivision, Colecovision, Astrocade... Por su parte, los propios ordenadores también suponían una seria competencia. Por otro lado, las aún inexpertas desarrolladoras de consolas no supieron amarrar los derechos de distribución de los juegos. Suyas eran las consolas, pero no el control sobre los juegos que se lanzaban para ellas.

Entre esos títulos se incluían verdaderos despropósitos, que aprovechaban con una calidad infecta el tirón de marcas de éxito o de juegos ya consolidados. Los clones de *Pac-man* o *Pong* inundaban las tiendas.

La gota que colmó el vaso fue el juego de la película E.T. El film se iba a estrenar en Navidad, así que Atari corrió a desarrollar ¡en 6 semanas! un juego que aprovechara el estreno. El resultado fue un juego horrible, con un control farragoso y una asombrosa capacidad para dejarnos atascados. El juego vendió mucho: en torno a 1,5 millones de copias, pero Atari pecó de ambiciosa. Había producido unos 3 millones de copias más, que se comió con patatas: la competencia era grande y la escasa calidad del juego tampoco ayudó. Ello supuso un descalabro para Atari, que enterró esas copias y las de otros juegos en el desierto de Arizona. El sector se vio arrastrado y se llegó a un "crash" económico. En 1983, muchas compañías cerraron, los beneficios cayeron más de un 95% y el mercado casi quedó destruido. Tardó 2 años en recuperarse. Pero eso es otra historia...





LOS JUEGOS DE POCA CALIDAD se volvieron tristemente comunes. La versión para Atari 2600 de *Pac-man* (izq.) o el inclasificable *Kool-Aid the Videogame* (der.) fueron algunos de los que causaron el desencanto del público.



EL RETROBLOG

Por José Luis Sanz

LLEGA EL CEREBRO DE LA BESTIA



Abril de 1992. Hotel Melià Castilla en Madrid. Erbe Software, la distribuidora oficial de Game Boy y Super Nintendo, presentaba "el Cerebro de la Bestia" a todo el mundo. A la prensa especializada y a los distribuidores.

¿Y por qué pongo este acontecimiento y no otro anterior? Pues porque fue el detonante de una de las guerras más sangrientas, y por suerte sin muertos, que haya visto la Humanidad en directo: la guerra de las consolas de 16 bits. Y es que tras el aterrizaje de Super Nintendo, SEGA y Erbe (que un añito después se convertiría en Nintendo España) sacaron todos sus tanques a la calle con el objetivo de aniquilar a su adversario: Mario contra Sonic.

A aquella presentación acudimos todos los que estábamos ya trabajando en Hobby Consolas. Estaba yo, Marcos García ("The Elf") y Juan Carlos García ("Giancarlo Vialli") que aparecemos en la foto. Os dejo que nos encontréis, eso sí, con 20 añitos menos en nuestras carnes.

En aquella presentación no solo pudimos jugar con la consola, sino ver casi por vez primera cómo serían las versiones PAL de muchos juegos que ya teníamos desde 1991 (con una SNES japonesa) en la redacción de Hobby Consolas: *Super Mario World, Super Soccer, F-Zero,* etc.

Es más, gran parte de la fiesta, al margen de la "manduca", fue la proyección de vídeos gameplay de todos los cartuchos que llegaron en el día de lanzamiento de Super Nintendo.

¿Os imagináis a la audiencia de 1992 flipando con el modo 7 de *Super Soccer,* o las musiquillas y plataformas de *Super Mario World,* si pensamos en todo lo que ha llovido desde entonces en forma de polígonos, shooters y 3D?

« SUPER NINTENDO SE PRESENTÓ EN ESPAÑA EN ABRIL DEL AÑO 1992 »

Esa presentación forma parte de la historia de los videojuegos en España y es un ejemplo de otros tiempos en los que las compañías hacían grandes eventos donde no escatimaban en gastos. Prueba de ello es que apenas tres meses después de esta presentación de Super Nintendo, SEGA nos llevaba a Londres, al campeonato europeo de videojuegos y, como postre, nos invitaba al concierto de la gira Black or White de Michael Jackson en el viejo Wembley: la guerra de las consolas de 16 bits había comenzado.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Takashi Nishiyama



Es fácil encontrar grandes estrellas en el sector, pero también hay creadores que han querido permanecer en la sombra, para que su obra hablara con ellos. Tal es el caso de Takashi, que fue el diseñador del *Street Fighter* original. Antes, creó un beat ´em up para NES llamado *Spartan-X* (*Kung Fu Master* fuera de Japón), que llamó la atención de la gente de Capcom. Ellos le encargaron diseñar el primer juego de Ryu y Ken. De hecho, él fue el creador del Hadoken y el Shoryuken, que los protagonistas ya usaban en ese título. También le debemos el uso de un stick de ocho direcciones y seis botones para los golpes, algo que se volvió canónico. Tras ese juego, se fue a SNK, donde creó Fatal Fury o King of Fighters. En la actualidad preside el grupo Dimps.





SPARTAN-X Y STREET FIGHTER sentaron las bases de los juegos de lucha modernos.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Game Boy Camera

loc.nom.f. Periférico lanzado en 1998 para la consola portátil Game Boy, que permitía tomar fotografías de 256x224 píxeles en blanco y negro y modificarlas con efectos especiales. Otro aparato, llamado Game Boy Printer, hacía posible la impresión de las fotografías en un papel especial.



EL PERIFÉRICO SE INSERTABA en la parte superior de Game Boy. En su momento, obtuvo el record de "cámara más pequeña del mundo".



LOCOSxDD FOROXD

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



No todo es estar tirado en la playa en vacaciones. Aquí me tenéis celebrando las fiestas de mi pueblo. Yo soy el que está de espaldas a la cámara, ¿me veis?

Peleas, asesinos y una tele

@ Hola Yen, es la tercera que os escribo y me habéis publicado todas las preguntas, muchas gracias :D. Bueno, esta vez te quiero preguntar unas cositas variadas: del *Super Smash Bros* que saldrá para 3DS, ¿se sabe alguna fecha, cuántos personajes habrá o algo sobre la jugabilidad? Es que leí que se iban a centrar mucho más en la jugabilidad y no pondrían muchos personajes. ¿Es cierto eso?

Masahiro Sakurai, diseñador del juego, ha comentado que el número de jugadores será muy parecido a otras entregas. Es decir, más de 30 seguro, lo que no está nada mal. Efectivamente, prefieren centrarse en temas jugables o en la conexión entre el título de Wii U y el de 3DS, antes que en aumentar el número de luchadores. La conectividad podría consistir en crear un personaje en 3DS para exportarlo y luchar online en Wii U.



OBSCURE: THE SPIN OFF es la enigmática web que Hydravision (padres de la saga) ha publicado recientemente. Aún no hay datos confirmados, pero parece que el proyecto podría tratarse de un juego descargable con estética cartoon.

■ Esta es de *Assassin´s Creed*: verás, hay veces que cuando mato a un guardia y me persiguen, al correr hacia cualquier lado se me "lagea". Pregunté y me dijeron que se trataba de un problema de la I.A. de los aldeanos. ¿Es cierto? ¿Crees que habrán solucionado esto para AC 3?

En el juego online, el problema es bastante común. Jugando offline se producen ralentizaciones en varias situaciones porque el motor no da más de sí en los momentos más exigentes (por número de personajes y elementos en pantalla fundamentalmente). En cuanto a sí se solucionará en *AC III*, aún es muy pronto para saberlo, pero el nuevo motor AnvilNext parece mucho más eficiente en este tipo de tareas...

■ Y al fin la última xD: ¿qué es más rentable, una tele de unas 17 o 18 pulgadas o el maletín G155?

Pues depende del uso que quieras darle. Gaems G155 cuesta 249,99€, tiene 15 pulgadas y soporta 720p, pero está pensado como un maletín de viaje, para llevarte tu consola con una tele a cualquier parte. Si lo que quieres es una tele de toda la vida, pero de pequeñas dimensiones, tienes algunas de entre 17 y 19 pulgadas, con 1080p por unos 150€.

Alberto Serrano

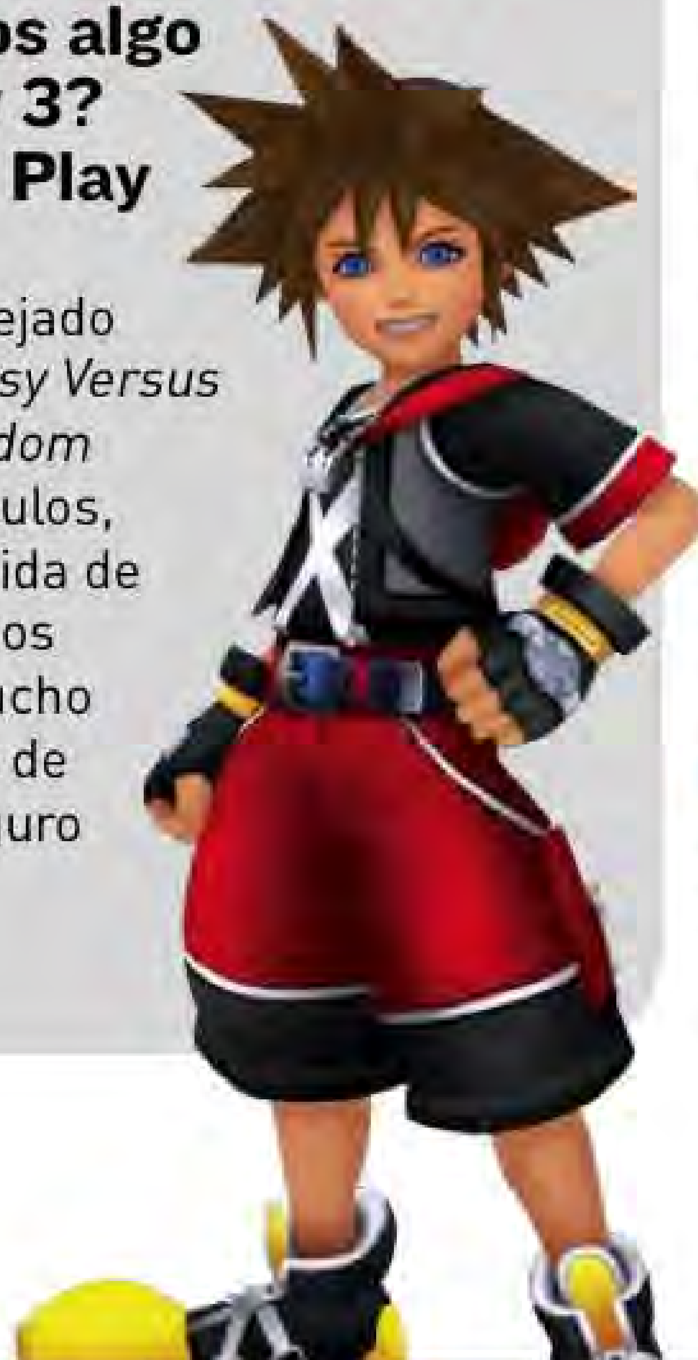
¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Llegará el día en que veamos Kingdom Hearts III?

■ Hola, Yen. ¿Cuándo veremos algo de *Kingdom Hearts* para Play 3? ¿O me tendré que comprar la Play 4 para poder jugarlo?

En un evento reciente, Square Enix ha dejado caer que hasta que no salga *Final Fantasy Versus XIII* no empezarán el desarrollo de *Kingdom Hearts III*. Siendo benévolos con los cálculos, y sin fecha aún ni para *Versus XIII*, la salida de la nueva aventura de Sora puede llevarnos fácilmente hasta principios del 2016. Mucho me temo que eso supera el ciclo de vida de la actual generación, por lo que casi seguro habrá que esperar a la futura PS4.

Martín López Santos



Más terceras partes

@ ¡Hola, Yen! Es la tercera vez que escribo y me lo vais respondiendo todo, jo, jo. ¿Es verdad que a finales de 2012 saldrá *Obscure 3* en formato digital?

Lo único cierto por el momento es *Obscure: The Spin off*, que saldrá por descarga online.

■ Acabo de leer una noticia que no sé si será cierta... ¿Habrá un *Alice 3* para PS3? Acabo de pasarme el 2 y ¡he flipado!

American McGee (jefe de la saga) ha creado una web para pedirle a EA que se decida a hacer el juego. El título provisional es *Alice in the Otherland*, pero aún no han llegado a las

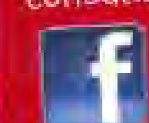


¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

10.000 firmas que se habían propuesto reunir. Puedes apoyarles en: http://www.thepetitionsite.com/372/809/248/make-american-mcgees-alice-in-otherland-a-reality/

Pablo Huertas Cervera

Interesado en Infamous 3

@Hola, Yen, tengo unas preguntas para ti, espero que sepas respondérmelas. Me gustaría saber qué puntuaciones les disteis a los siguientes juegos: *Saints Row: The third* , *Castlevania: Lords of Shadow* , *Darksiders* y *Ghost Recon: Future Soldier*.

Pues estaría bueno que no lo supiera: *Saints Row: The third*: 92; *Castlevania LoS*: 91; *Darksiders*: 93 y *Ghost Recon: Future Soldier*, 73.

■ **Última pregunta, y no por eso menos importante, ¿se sabe algo de la siguiente entrega de *Infamous* , es decir, *Infamous 3*? En Youtube hay vídeos del final del *Infamous 2*, con un rayo que cae desde el cielo que tiene forma de interrogante , como diciendo , ¿es el final? Bueno, tú dirás, ja, ja.**

Hace unos meses circuló por Internet una supuesta pantalla de *Infamous 3*, que Sony no ha confirmado. Eso sí, yo apuesto a que, sin duda, veremos una tercera entrega, dado el éxito de la saga, aunque habrá que ver si en PS3 o en su sucesora.

Edgar Roncero Alonso

Dudas sobre PS Vita

@Hola, Yen, esta es la primera vez que te escribo. Me quiero comprar la PS Vita. ¿Bajará de precio dentro de poco?

Pues, lamentablemente, no. Sony confirmó en la feria GamesCom que no lo hará, al menos hasta 2013, si bien piensan sacar packs de la portátil con algún juego, como *LittleBigPlanet Vita*.

■ **¿Qué juegos van a sacar?**

Pues de aquí hasta estas navidades tendrás un montón: *FIFA 13, Street Fighter X Tekken, Assassin´s Creed III: Liberation, Playstation All-Stars Battle Royale, Call of Duty Black Ops: Declassified*,... Y este mismo mes llegan *LittleBigPlanet Vita* y *New Little King´s Story*.

■ **¿Que consola es mejor, 3DS o PS Vita?**

Pues eso depende de tus gustos. Cada una tiene sus particularidades, como la doble pantalla de 3DS o la potencia gráfica de PS Vita. Lo mejor es que compares los juegos de cada una y te decidas por los que más te gustan. ¿Mario o Nathan Drake? Esa es la cuestión.

■ **¿Se sabe cuándo van a sacar *L.A. Noire 2* y si será para Xbox 720 o Xbox 360?**

Como os he comentado otras veces acerca de juegos de Rockstar, antes de un posible *L.A. Noire 2* veremos *GTA V* y quizás un nuevo *Red Dead*. Después, ya se verá. Si será en esta generación o en la siguiente, tampoco está claro. Por el tiempo que tarda Rockstar en mimar cada uno de sus juegos, supongo que será en la nueva generación.



PS ALL STARS BATTLE ROYALE será uno de los próximos títulos estrella en PS Vita. Entre otras estrellas de Sony, podremos jugar con Raiden de *Metal Gear* o Cole malvado, de *Infamous 2*. No es la tercera parte, pero demuestra el apoyo de Sony a la franquicia.

■ **¿Vale la pena *The Amazing Spider-man* por lo que vale?**

Lo analizamos en nuestro número 251, por si quieres verlo en detalle, pero te adelanto que le pusimos un 79.

Federico Memo

Carrefour



Oferta Exclusiva

Reserva uno de estos juegos y te descontamos 15€*

PVPR 71€
A la venta el 27/09

PVPR 71€
A la venta el 02/10

PVPR 71€
A la venta el 31/10

PVPR 72,80€
A la venta el 13/11

Reserva ahora en nuestra tienda Online

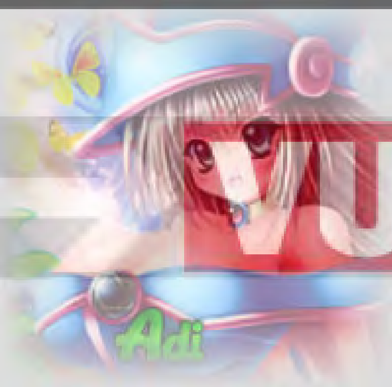


carrefour.es

* El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado)

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Coge esta tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.



LOCOSxDD FOROXD

vuestra OPINIÓN



¡Juegos para todos!

Xavier Bermúdez González

¡Hola, compañer@s! Trabajo como educador en un centro de menores con chavales de entre 6-17 años pertenecientes a familias desfavorecidas. En el centro tenemos una pequeña zona de lectura con una sección de revistas dedicada a los videojuegos, donde encontramos numerosas Hobby Consolas. En muchas ocasiones, cuando veo a estos chavales disfrutar tantísimo leyendo vuestra revista, se me cae el alma a los pies, de verdad. Es muy, muy duro ver como a un niño de siete u ocho años le brillan los ojos porque se acerca su cumple y ha salido la nueva Nintendo 3DS, cuando la cruda realidad es que no la va a tener, porque cuesta más de la mitad del salario social que entra en su casa. Si dentro de unos meses empieza la avalancha navideña de spots en los canales de televisión de mayor audiencia infantil, si estos artículos siguen representados por los ídolos de nuestr@s jóvenes... entonces debería tratarse de algo más accesible para los chicos. No les ofrezcamos quimeras, ni juguemos con sus ilusiones, porque, al fin y al cabo, son eso, solo niños.



Yen: Totalmente de acuerdo contigo. Las compañías deberían mostrar un poco más de responsabilidad social y acercar sus máquinas y juegos a los más desfavorecidos, con "juegotecas" o iniciativas similares, como esta que te pongo, de la Universidad de Calgary, en Canadá. Un saludo.

« EL INICIO DE LA PORTÁTIL NO HA SIDO ESPECTACULAR, PERO LLEGARÁN GRANDES JUEGOS A PS VITA PRÓXIMAMENTE »

¿Qué pasa con F. Fantasy X HD?

@Hola, Yen, dos preguntas rápidas: en varias tiendas online fechan *Final Fantasy X HD* para el 21/11/2012. Yo no he oído todavía nada sobre fechas, ¿Sabes algo? ¿Sigue la versión de PS3 adelante?

Square-Enix no ha comentado nada sobre el juego en un reciente evento sobre *Final Fantasy*, así que de fechas menos. La espera será larga, sea en Vita o en una posible versión PS3.

Manuel Jesús Millán

A vueltas con PS Vita

@Hola, Yen. ¿Cómo estás? Me encanta tu sección, os sigo desde el número 2. Tengo algunas dudas con PS Vita: me compré la consola y empiezo a pensar que fue un error, dada la mediocridad de muchos de sus juegos (exceptuando *Metal Gear, Uncharted* y quizá el original *Gravity Rush*). ¿Me recomendarías cambiarla por una 3DS?

Como le comento a otro lector este mismo mes, llegarán grandes títulos. Si los juegos de 3DS te gustan más, puedes cambiarla, pero ten en cuenta que PS Vita aún tiene mucho que ofrecer.

Para principios de 2013 llegará *Soul Sacrifice*, que tiene una pinta alucinante. Si no puedes esperar, *Dungeon Hunter* es buen juego, uno de los preferidos por los usuarios de PS Vita.

¿ He leído en varias webs que *PES* no saldrá este año para PS Vita. ¿ Es cierto? De ser así para mi sería un gran fiasco.

Pues efectivamente, el propio Kei Masuda, responsable actual de la franquicia nos lo ha confirmado. Habrá que esperar a la edición del año que viene para poder jugarlo en nuestra Vita.

Por último, decir que me parece muy mal que PS Vita no tenga una batería que se pueda cambiar como PSP, porque el día que se queme, ¿qué hago, comprarme otra consola?

La verdad es que es una pena, pero parece que es la moda en todo tipo de dispositivos portátiles actuales, como teléfonos, tablets... Parece que los tiempos de las baterías extraíbles está llegando a su fin.

Daniel Pérez

¿Hay a la vista algún título del género estrategia, tipo *Civilization*, en PS Vita?

El descargable *Ecolibrium* y *New Little King´s Story* no son exactamente estrategia al estilo *Civilization*, pero es lo más parecido que encontrarás estos meses. *Nobunaga's Ambition Tendô*, por ahora solo disponible en Japón, cumple más con tus gustos, aunque no se ha confirmado para España.

¿Y algún título de RPG de acción, en el que puedas personalizar tu personaje y demás? ¿ Qué tal *Dungeon Hunter*?

El fin de Wii y PSP

@¡Hola, Yen! Tengo unas dudas: ¿qué opinas sobre la polémica de *Pikmin 3*? Me refiero a que no habrá online porque demasiados jugadores en pantalla provocaría lag, cuando luego dijeron que solo han explotado la potencia de Wii U al 50 por ciento. ¿Por qué pasa esto?

La potencia gráfica de Wii U no tiene nada que ver, es solo que no han logrado optimizar un buen funcionamiento online.

Otra pregunta: ¿qué pasa con PSP? ¿Ya ha terminado su ciclo?

Pues la verdad es que apenas hay un par de juegos anunciados para el año que viene, así que, sí, estamos viviendo el fin de PSP.

¿Saldrá algún gran juego para Wii, o ya ha terminado su ciclo, como PSP?

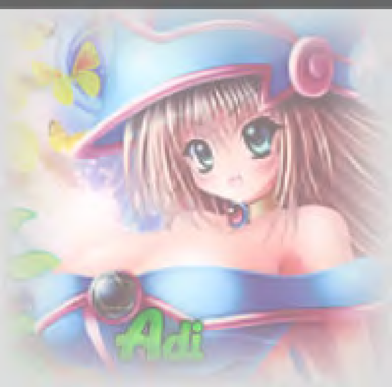
Aún nos quedan *Epic Mickey 2* o *Inazuma Eleven*, pero Wii también está viviendo sus últimos días. Ley de vida.

¿Hay algún rumor sobre *Black Ops II* para Wii o Wii U?

Oficialmente, solo saldrá para 360, PC y PS3. Cada día parece más claro que habrá una versión



SOUL SACRIFICE. Keiji Inafune, responsable de *Mega Man* o *Dead Rising*, está preparando este juego para PS Vita cargado de acción, sangre y decenas de monstruos. El protagonista "sacrificará" de su cuerpo para ganar poder.



LOCOSxDD
FOROXD

para Wii U, aún sin confirmar. Tratándose de un *Call of Duty*, lo raro es que no acabe saliendo en todas las plataformas.

■ **¿Hay alguna fecha para la película *Rompe Ralph*?**

Parece que se adelantará el estreno al 30 de Noviembre.

Ángel Harillo



ONE PIECE! GIGANT BATTLE 2: NEW WORLD apareció en noviembre de 2011 para Nintendo DS en Japón. Las posibilidades de que lo veamos por estos lares, después de haberse editado ya algunos para 3DS, son prácticamente nulas.

¿Saldrán en España?

@ Hola, Yen. Vuestro cambio de fecha de salida nos ha pillado en plenas vacaciones y a vosotros seguramente en la Gamescom, así que aprovecho para preguntar por algunos juegos que

« LA PIRATERÍA ES CULPABLE, AUNQUE A ALGUNOS NO LES GUSTE OÍRLO, DE QUE NO LLEGUEN MÁS JUEGOS »

se resisten a llegar a Europa. ¿Ha dado Nintendo algún motivo para no traer ni *Pokémon Conquest* ni *Kirby 20th Anniversary*?

Ninguno, aunque en el caso de *Pokémon* la piratería en España parece ser, otra vez, la culpable.

■ **En vuestra web hablasteis de una edición coleccionista de *Journey* de PS3, que solo saldría en América. ¿Sigue igual o han dado señales de que llegará?**

El lanzamiento de esta joya sigue estancado. Parece que el único recurso será importarlo.

n **Tras el reciente (y chapucero) lanzamiento de los *One Piece Unlimited Cruise SP* y el próximo *Pirate Warriors*, ¿llegará el único juego de la franquicia que falta, *Gigant Battle 2: New World*?**

La cosa no tiene muy buena pinta, aunque la esperanza es lo último que se pierde, ¿no?

■ **¿Sega ha distribuido alguna imagen o vídeo de la versión 3DS de *Sonic & All Stars Racing Transformed*?**

Las únicas imágenes disponibles son las de PS3, 360 y Wii U, nada de 3DS.

■ **¿Les pasará como con la primera entrega en Wii y DS, y no tendrán DLC?**

Yo no descartaría las ediciones especiales, sobre todo en Wii U,



LA EDICIÓN COLECCIONISTA DE JOURNEY incluye tres nuevos minijuegos (como este de la imagen) y los dos anteriores juegos de "thatgamecompany", *Flow* y *Flower*, entre otras cosas, pero no tienen pensado sacarlo en España.

y en cuanto al DLC, dadas las características online de ambas, seguro que habrá descargas.

■ **Para acabar: ¿cuándo saldrán los DLC de *Quantum Conundrum* de PS3 y cuánto costarán?**

Ya hay dos disponibles, *The Desmond Debacle* e IKE-aramba!, ambos por 2,99 € o 240 €.

Rubén Quintas

Fan del estudio Treasure

@ ¡Ave, Yen, el que va a jugar te saluda! Soy un feliz poseedor de una PSP, una PS3 y amante de los RPGs.

■ **¿Cuál es el porvenir de *Final Fantasy Type-0* (ex-*Agito XIII*)?**

¿He de resignarme y tirar de importación o, presagiando, comprarme una PS Vita?

Yo no pondría muchas esperanzas en su salida. De hecho, no pondría ninguna. PS Vita ya es otro cantar, aunque no hay nada confirmado.

■ **Crecí flipando con *Gunstar Heroes, Light Crusader, Dynamite Headdy*, etc... ¿Que fue de Treasure Co. Ltd?**

Puedes rejugar *Gunstar Heroes* descargándolo en PSN. Por cierto, ellos lanzaron su secuela, *Gunstar Super Heroes*, en GBA hace 7 años. Están preparando un nuevo título, aún sin detallar, pero vamos, que no han desaparecido ni nada.

■ **¿Alguna vez se ha planteado un remake o secuela del excelso *Vagrant Story*? ¡Es mi juego preferido de todos los tiempos!**

Sería un bombazo, tanto un remake HD como una secuela, ▸

vuestra OPINIÓN

No más "destripes"

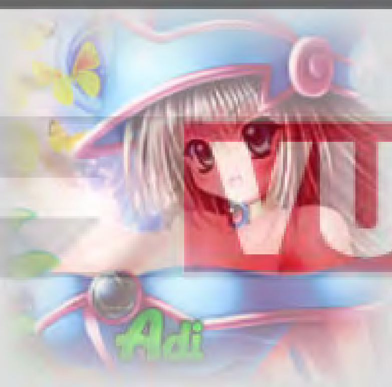
Albert Guerra



Hola, amigo Yen. A continuación os daré mi opinión sobre un tema que me está quemando bastante en estos últimos tiempos. Bien, se trata del hecho de que desde el día en que se anuncia un nuevo título hasta su lanzamiento, se produce cierto "desvirgamiento" del juego. Con esto me refiero a que cada vez más, gracias a Internet, redes sociales... se revelan imágenes, vídeos, datos, etc. Eso es bueno, sí, pero en cierta medida. Lo que no veo bien es que se revelen tal cantidad de datos, imágenes y vídeos, que a la hora de comprarnos el juego ya sabemos el 70% del argumento. Eso hace que no te compres el juego con las mismas ganas de saber qué cosas nuevas esconde. Lo bueno que tiene es que sabes lo que vas a comprar y no te llevarás ninguna decepción a casa. Los más claros ejemplos pueden ser *GTA V* o *Assassins Creed III*, ya que lo sabemos prácticamente todo (hasta spoilers por Internet). Ahí lo dejo yo, y me encantaría que me dieras tu opinión sobre este tema, que te amarga un poco la sorpresa. ¡Un fuerte abrazo y muchos ánimos al nuevo dire!

Yen: Comparto tu opinión en cierta medida, aunque, ¿qué es mejor? ¿Saber que un juego merece la pena o jugártela al comprarlo? Hay que estar informados sobre jugabilidad u opciones, pero no se debería destripar el argumento.





LOCOSxDD
FOROXD



EL MODO CREATIVO DE MINECRAFT, el juego más vendido en la historia de Xbox Live, llegará en una actualización. Podremos volar a toda velocidad por los escenarios y tener todas las opciones de construcción abiertas desde el inicio.

pero la verdad es que no hay nada al respecto.

■ Por último, si tuvieras que elegir una saga... ¿*Killzone* o *Resistance*?

Como diría Tim Burton en La hora chanante: ¿es que hay que elegir? Para espectacularidad, *Killzone*. Para una experiencia más completa, *Resistance*.

Claremonde

En la variedad está el gusto

@ ¡Hola, Yen! Me gustaría que me respondieras a unas dudillas que tengo:

■ ¿Cuáles son las diferencias entre *Call Of Duty: Black Ops II* y *Black Ops Declassified*?

Son dos juegos distintos. *Black Ops II* saldrá para PS3, PC y 360. En cuanto a *Declassified*, será exclusivo de Vita, estará ambientado entre los dos *Black Ops*, con una campaña totalmente nueva y modo multijugador de 4 vs 4 jugadores, del que se han confirmado 6 mapas y que se parecerá mucho en opciones al multi del primer *Black Ops*.

■ ¿Halo 4 va a tener novedades evidentes respecto a *Halo Reach*?¿O será el típico *Halo*?

¡Va a tener muchísimas! Descubrirás todas las novedades que nos traerá en el reportaje exclusivo que estamos preparando para el próximo número.

■ ¿De *Inazuma Eleven 3* se sabe ya alguna cosa interesante? ¿La fecha o si también lo van a lanzar en nuestro país con tres versiones diferentes?

No hay nada confirmado, pero dado el éxito de las dos primeras entregas en nuestro país, casi seguro que lo traerán. Eso sí, lo más probable es que salgan las 2 primeras versiones, y quizás la tercera más adelante (ya que era contenido adicional). En cuanto a la fecha, en Nintendo no han soltado prenda, pero apuesto a que saldrá a principios de 2013, seguramente febrero o marzo.

■ ¿*Tekken Tag Tournament 2* o *Dead or Alive 5*? ¿Cual me recomiendas?

Eso depende mucho de tus gustos. Ambos son excelentes juegos de lucha, con combates por parejas, aunque yo personalmente me quedo con *Tekken*.

> « CALL OF BLACK OPS: DECLASSIFIED PARA PS VITA ES OTRO JUEGO COMPLETAMENTE DISTINTO A BLACK OPS II »



INAZUMA ELEVEN 3. Este juego para DS tiene tres versiones distintas (Bomber, Spark y Ogre), pero no se sabe aún qué pasará en España. ¿Llegará una sola versión, ninguna o todas? Dado su éxito, seguro que algo vemos aquí.

■ No tiene que ver con los juegos pero... ¿ podrías decirme cuándo sacaran en anime To Love Ru Darkness? Llevo todo el verano enganchado a la serie.

Menudo picarón estás hecho. Se estrena en Japón el 5 de octubre. De España no se sabe "ná".

Imanol, Bilbao

¿Habrá más Minecraft?

@ Hola, Yen. Es la quinta vez que te escribo. En la primera tuve suerte, pero en las demás... Bueno, las preguntas: ¿va a salir una nueva entrega de *Battlefront*? ¿Para qué consolas?

La tercera entrega fue cancelada hace tiempo, aunque el registro de un nuevo dominio por parte de Lucasfilm con el nombre de *First Assault* ha encendido de nuevo los rumores. Podría ser cualquier cosa: el nuevo *Battlefront* o más probablemente una nueva peli (la empresa es Lucasfilm y no LucasArts, la filial de videojuegos)

■ ¿Sabes cuándo va a aparecer el modo creativo en *Minecraft* de Xbox 360 ¿Será un contenido descargable o una actualización?

La versión 1.8 para Xbox 360 que incluye el modo creativo al que te refieres todavía no tiene fecha, pero es prácticamente seguro que será una actualización gratuita.

■ ¿Dónde encontrar un juego de Zelda, que me parece el mejor? Salió para GameCube y creo que se llamaba *Wind Waker*. Muchas gracias por adelantado y a ver si me contestas, que si no, intentaré meterme en el ¡qué me dices!

Pues la verdad es que te puede salir caro si tratas de comprarlo nuevo. Amazon lo vende, aunque hay pocas copias disponibles. Lo mejor es que trates de encontrarlo de segunda mano, aunque también escasea.

Ignacio Ruiz Astorga

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen... ¿por qué se llama "Teléfono Rojo"?

Yen: Por el círculo rojo de la bandera de mi país, claro, por la cinta que siempre llevo en el pelo, y porque es el mismo color del teléfono de mi casa...

@ Yo ya se tu verdadera identidad....eres ¡Muerte!, el de Darksiders 2. Ahora entiendo por qué sales con una máscara.

Yen: En algunas ferias de videojuegos me temen por mis preguntas incisivas y por acabar con todas las fuentes de sushi, pero de ahí a que me asemejes con la propia Muerte ya es pasarse. Como mucho, les doy algo de "Guerra", que también llevaba máscara.

@ ¡Hey, Yen!, hace unos meses un chaval buscaba compañero de piso jugón, yo busco novio/a.

Yen: Pues muy mal por tu parte, lo que deberías estar haciendo desde ya mismo es buscar un novio/a jugón/a, que si no se te va a acabar el chollo de jugar todo el día a la consola.

@ Yen, ¿ves Dora la Exploradora?

Yen: Que graciosillo... Pues claro que la veo, en la doble pantalla de mi DS y a veces en mi Wii. Si te referías a si soy tan infantil de ver la serie en la tele: por supuesto, pero solo después de haber cantado a grito pelao la marchosa canción de la intro: Dora, Dora, Dora ¡la exploradooooraaaa! Habría que ponerla en el próximo *Singstar*, ¿verdad?



@ Yen, ¿el PC es una consola?

Yen: Pues claro, solo que en vez de una consola normal es una "Personal Consola", de ahí las siglas PC. Y al tener una relación más personal con ella te entiende mejor y desbloqueas logros mucho más rápido.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!



SEMINUEVOS

¡Forma tu Pack favorito al mejor precio!

PSP 3000 Seminueva + Juego essential Nuevo a elegir + UMD Video Nuevo a elegir *



Llévatelo ahora por 99,95 €
1 año de garantía

* Modelo PSP 3000 disponible en varios colores, pregunta disponibilidad.
El juego Essential a elegir debe tener un valor menor de 10€

Nintendo 3DS Seminueva + Juego Nuevo a elegir *



Llévatelo ahora por 139,95 €
1 año de garantía

* Modelo N3DS disponible en varios colores, pregunta disponibilidad.
Consulta en el mostrador de la tienda los juegos que entran en la promoción.

Muchos más juegos a elegir en tu tienda.

Estos son sólo algunos ejemplos, ven a GAME y haz tu Pack favorito.

Promoción limitada a 1.000 unidades por Pack.

260 TIENDAS EN TODA ESPAÑA



GAME
Tu especialista en videojuegos





260 TIENDAS EN TODA ESPAÑA



Entra en www.GAME.es/tiendas y encuentra tu tienda más cercana

¡Tu consola favorita al mejor precio que hayas imaginado!

PS Vita Wifi

+ Juego a Elegir



Llévatelo ahora por 249,95 €

2.499 puntos

Al comprar este pack sólo para Socios

Precio unitario de cada pack. Cada pack está compuesto por PS Vita WIFI + un único juego a elegir entre los mostrados.

Promoción válida hasta el 30/09/2012.

PS3 320 Gb

+ Call of Duty Modern Warfare 3
+ Mapas



Llévatelo ahora por 269,95 €

2.699 puntos

Al comprar este pack sólo para Socios

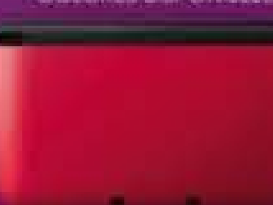
Promoción válida hasta el 30/09/2012

Nintendo 3DS XL

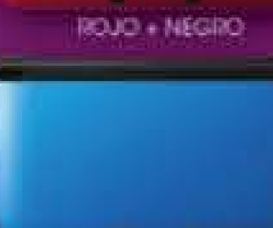
+ Juego a elegir



COLORES DISPONIBLES:



ROJO + NEGRO



AZUL + NEGRO



PLATA + NEGRO



Llévatelo ahora por 219,95 €

2.199 puntos

Al comprar este pack sólo para Socios

Precio unitario de cada pack. Cada pack está compuesto por 3DS XL + un único juego a elegir entre los mostrados.

Promoción limitada a 2.000 uds.

GAME
Tu especialista en videojuegos

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 08/10/12. Impuestos incluidos.

La relación para la asignación de puntos es de 10 puntos por cada euro gastado en su compra, el cambio del precio del producto conllevará el cambio de los puntos asignados en la proporción establecida con anterioridad.

www.GAME.es



Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!

¡Reserva tus juegos favoritos!



Resident Evil 6 + DLC "Última Estación"

Fecha estimada lanzamiento: 02/10 2012



Sólo en GAME
DLC exclusivo

FIFA 13 + 24 Sobres Oro

Fecha estimada lanzamiento: 27/09 2012



Promoción limitada a 500 uds.(PS3), 300 uds.(Xbox 360) y 150 uds.(PC).

NBA 2K13 + DLC "All-Star Houston"

Fecha estimada lanzamiento: 11/10 2012



Sólo en GAME
DLC exclusivo

Promoción limitada a 500 uds.(PS3) y 500 uds.(Xbox 360).

Pokémon Edición Blanca o Edición Negra + Figura

Fecha estimada lanzamiento: 11/10 2012



Una figura Pokémon de regalo

Promoción limitada a 500 uds.(PS3) y 500 uds.(Xbox 360).

Medal of Honor Warfighter Edición Limitada + DLC "SFOD-D Pointman Pack"

Fecha estimada lanzamiento: 12/10 2012



DLC SFOD-D Pointman Pack

Sólo en GAME
DLC exclusivo

Promoción limitada a 500 uds.(PS3), 250 uds.(Xbox 360) y 100 uds.(PC).

Skylanders Giants + Imanes

Fecha estimada lanzamiento: 19/10 2012



Sólo en GAME
Regalo exclusivo

Promoción limitada a 250 uds.(PS3), 250 uds.(Xbox 360), 250 uds.(Wii) y 250 uds.(3DS).

260 TIENDAS EN TODA ESPAÑA



GAME
Tu especialista en videojuegos




iPad • iPhone • Android phone • Android tablet • Apple Mac • Windows PC

Disfruta de tu revista favorita en formato digital

- Donde quieras
- Más cómodo
- Más rápido



Descárgatela para iPad en:





Disponible en el App Store

Resto de plataformas:


zinio™



LOCOSxDD
FORO XD

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 112

FIFA 13 Con la liga y las competiciones europeas en marcha, no nos podíamos quedar sentados en el banquillo... Hemos probado el nuevo FIFA y os contamos qué nos parece.



RESIDENT EVIL 6

PÁGINA 118

Sabemos que lo estáis esperando con ansias, y por eso os contamos qué impresiones nos han dejado nuestras primeras partidas con este juego de terror. ¡Y os presentamos la red social Residentevil.net, que nos permitirá entrar en contacto con otros jugadores de todo el mundo!



PÁGINA 120

DISHONORED Los creadores de *Skyrim* se atreven con esta aventura, en primera persona, con mucho sigilo y una ambientación escalofriante.



PÁGINA 116

WOW MISTS OF PANDARIA Probamos la última expansión de este universo multijugador.

EN ESTE NÚMERO...

El curso escolar comienza con fuerza. Tenemos deportes de élite, las aventuras más esperadas y todo un bombazo para los jugadores de PC. ¡Y todavía quedan muchos más bombazos en camino!



LOCOSxDD FOROXD

■28 de septiembre ■EA Sports ■Fútbol

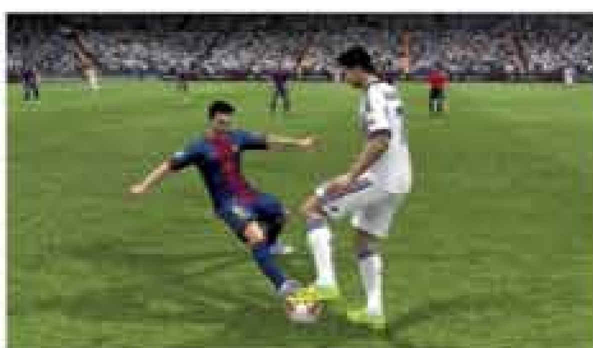
FIFA 13

El rey del fútbol ha hecho los deberes de pretemporada y llega al momento de la verdad con su plantilla del año pasado en plena forma y con unos cuantos fichajes que le van a dar un plus de calidad. ¿Se llevará otro Balón de Oro?

LAS CLAVES



1 CHOQUES. El motor de impactos se va a mejorar para que la lucha por la posesión sea más real que en *FIFA 12.*



2 DRIBBLING. Los regates en 360º incorporarán la posibilidad de pisar el balón, al estilo de CR7.



3 LOS CONTROLES al primer toque dependerán de la fuerza del balón y de la habilidad de cada jugador.

■ **PLASMAR EL FÚTBOL CON LA MAYOR FIDELIDAD** es una aspiración que EA Sports lleva años persiguiendo, y esta temporada promete estar más cerca que nunca de lograrlo. Los partidos de *FIFA 13* ganarán en realismo gracias a las mejoras en tres apartados clave de la jugabilidad: el motor de colisiones, los regates (se han tomado elementos de *FIFA Street* para pisar la bola y encarar con más facilidad) y los controles al primer toque (habrá errores en la recepción según la fuerza de los pases y la habilidad del jugador).

El control va a ser la evolución natural del de *FIFA 12*, pero con esa imprevisibilidad de los forcejeos o de un mal control que deja vendida a la zaga. Se mantendrán las mejoras del control en defensa que vimos el año pasado (con varios botones para los distintos tipos de entradas y repliegues), así que esta temporada la evolución se va a centrar en la faceta atacante: pronto comprobaremos como los jugadores están menos "imantados" al balón.

→ **LA LICENCIA INCORPORARÁ 23 LIGAS**, incluidas todas las de élite de Europa, selecciones y equipos sueltos del resto del mundo. Gracias al llamado EA Sports Football Club Match Day, habrá paralelismos con la realidad en materia de lesiones, sanciones, rendimiento de los futbolistas o desafíos basados en partidos reales.

Por su parte, el Centro de Creación nos permitirá hacer equipos, jugadores e incluso torneos. Parece que hasta podremos usar un equipo propio en el modo Carrera, en el que también se introducirán novedades: peticiones de traspaso si tenemos el rol de futbolista, opción de true- ▸▸



EL MODO TEMPORADAS, ESTRELLA DEL ONLINE, TENDRÁ COOPERATIVO



LAS CARAS DE LOS FUTBOLISTAS DE CLASE MEDIA-ALTA van a mejorar sobremanera respecto a *FIFA 12*. Fijaos en Mario Balotelli, David Silva, Kevin-Prince Boateng o Philippe Mexes.



LAS FALTAS permitirán tener a tres futbolistas alrededor del balón para hacer jugadas de pizarra. En defensa, podremos adelantar la barrera (a riesgo de tarjeta amarilla) y añadirle más o menos integrantes.



LOS EFECTOS CLIMÁTICOS de lluvia y nieve influirán en el movimiento del esférico.

¡OJO AL DATO!

Era imagen de PES...
LIONEL MESSI FICHA POR EL ETERNO RIVAL

El triple ganador del Balón de Oro ha fichado este año por EA. Ya fue portada de *FIFA Street* y ahora repite presencia en la carátula de *FIFA 13*, junto al valencianista Roberto Soldado.



LOCOSxDD
FOROXD

LA LICENCIA incluirá 23 grandes ligas, con el debut del campeonato de Arabia Saudí.



PS MOVE servirá como mando de control en PS3. Moveremos al jugador apuntando a la cámara, y con el gatillo trazaremos desmarques con un segundo futbolista.



KINECT permitirá protestar al árbitro en Xbox 360, hacer sustituciones u ordenar estrategias sin necesidad de pausar la partida. Los de la banda, que se preparen.

EL CENTRO DE CREACIÓN NOS PERMITIRÁ HACERNOS EQUIPOS, JUGADORES Y TORNEOS

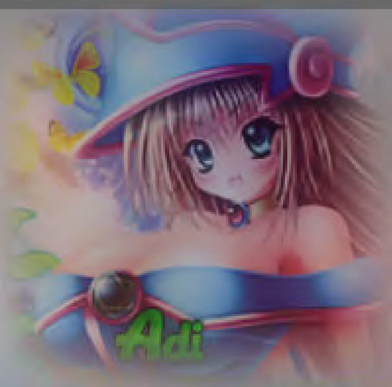
ques en el sistema de fichajes (¿qué tal cambiar a Ronaldo por Messi?) o una barra de felicidad-desencanto para cada miembro de la plantilla (¿veremos también a Cristiano "triste"?).

LOS MODOS ONLINE VOLVERÁN CON TODA SU FUERZA. Destacará el ya conocido modo Temporadas, con ligas de diez equipos y un sistema de ascensos y descensos. Lo mejor es que se podrá compartir equipo con un amigo para disputar el campeonato en cooperativo. También podremos disfrutar de temporadas de Clubes Pro con nuestro alter ego virtual, e incluso ver partidos online. A todo eso se sumará el sistema "Apoya a tu club", que generará un ranking online según las puntuaciones y la experiencia media que obtengan los usuarios, en función del equipo que marquen como favorito.

Antes del pitido final queremos destacar la mejorada atmósfera de los partidos: veremos en la banda a los dos entrenadores y a los jugadores calentando, oiremos los cánticos más habituales de las hinchadas... ¡Qué ambientazo! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Cuando parece haber tocado techo, *FIFA* sigue mejorando año a año. Solo esperamos que pulan fallitos de la IA y los agarrones.



FÚTBOL PARA TODOS LOS FORMATOS

Además de a PS3, Xbox 360 y PC, *FIFA 13* llegará al resto de consolas con versiones adaptadas que aprovecharán las capacidades de las correspondientes máquinas. El mejor fútbol se podrá jugar en cualquier estadio virtual del mundo:

WII U. El Gamepad de la nueva consola de sobremesa de Nintendo servirá para organizar estrategias, ver el campo en primera persona en los lanzamientos de falta o chutar a puerta aprovechando el giroscopio.



PS VITA. Los paneles táctiles de la portátil de Sony volverán a ser una gran herramienta para dar pases y chutar a puerta, como ya lo fueron en *FIFA Football*, uno de los títulos de lanzamiento de la consola.



IOS. La versión para iPad, iPhone o iPod Touch no será tan notable como sus hermanas mayores a nivel técnico, pero incluirá las mismas licencias, con más de 500 equipos y 15.000 jugadores, e incluso opciones para jugar online.





LA ILUMINACIÓN dependerá del momento del día. En intervalos de media hora, podremos elegir entre las 12.00 y las 22.00. Fijaos en la sombra del Etihad Stadium.



LOS JUEGOS DE HABILIDAD serán 32 desafíos en los que picarse por obtener mejores puntuaciones: rondos, circuitos de conducir el balón, tiros con barreras...



LA SELECCIÓN ESPAÑOLA, ganadora de la última Eurocopa de Polonia y Ucrania, será uno de los equipos más potentes del juego. El número de selecciones nacionales rondará las 50, como colofón de la licencia.

LOS PORTEROS se podrán controlar si jugamos en "Conviértete en Profesional".



LOCOSxDD FOROXD

■ 25 de septiembre ■ Blizzard ■ Rol

WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

La cuarta gran expansión para *World of WarCraft* nos trae todo un continente nuevo, una raza llena de Kung-Fu y mascotas con las que pasar el rato en Azeroth.

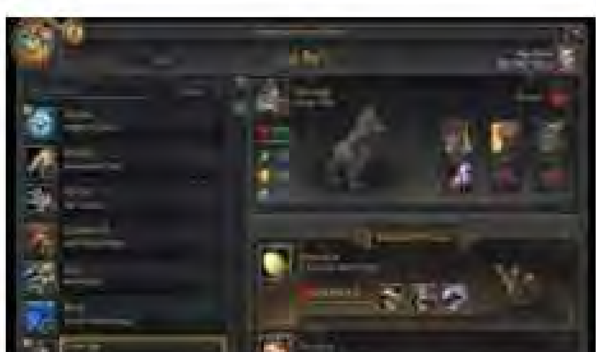
LAS CLAVES



1 UN CONTINENTE NUEVO, con nueve dungeons más, raids espectaculares y modos de desafío contra el tiempo.



2 LLEGAR A NIVEL 90 con cualquiera de las razas que ofrece el juego, incluidos Pandaren y la nueva clase Monje.



3 HABRÁ MASCOTAS a las que subir de nivel, enseñarles habilidades y enfrentarlas a las de otros jugadores.

■ **LA DE WORLD OF WARCRAFT ES UNA HISTORIA DE ÉXITO** (tenéis un repaso en la página 94 de este mismo número), pero solo ha sido una preparación para lo que está por llegar. Bajo el nombre de *Mists of Pandaria*, Blizzard va a traer novedades que esperábamos desde hacía mucho: su MMORPG contará con un espíritu renovado, gracias a la inclusión de zonas nuevas que explorar, raids en las que participar y mascotas a las que entrenar. Por supuesto, no llega solo para contentar a los veteranos; también pretende enganchar a nuevos aventureros y recuperar a quienes lo dejaron…

→ **TENDREMOS UN CONTINENTE NUEVO** que se unirá a los de *World of WarCraft* y sus expansiones anteriores, con una isla errante en la que la nueva raza Pandaren empieza sus andaduras. A esta se unen siete zonas con tanta variedad como lo visto desde 2004. Todo está rodeado de misterio, de una cultura ancestral y de un peligro contra el que lucharemos entre los niveles 85 y 90 de nuestros personajes. Para colmo, se habla de un enemigo final que causará polémica entre la Horda, enfrentada a la Alianza, y que podrá unir a ambas en su contra.

Además de potenciar la exploración, esta expansión añadirá modos de desafío contra el tiempo, el sistema de talentos subirá cada 15 niveles, las mascotas serán responsables de que gastemos tiempo en minijuegos... en definitiva, *Mists of Pandaria* será más grande de lo esperado, con mucho de lo que buscábamos en ese lavado de cara que fue *Cataclysm*. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Puede devolvernos el espíritu aventurero de los inicios, y trae muchas novedades tanto para novatos como para los más veteranos.





LA VARIEDAD que aportarán los escenarios de *Mists of Pandaria* será superior a la de expansiones anteriores, con un continente entero que explorar.



TRES RAIDS NUEVAS se unirán a nueve dungeons, entre los que habrá tres conocidos, y tampoco faltarán jefes finales así de enormes.



MONTURAS COMO ESTE PHOENIX van a llevarnos por un continente que incluye un vasto territorio e islas a su alrededor.

PANDARIEN es la raza nueva. Puede elegir facción y nos recuerda a... ¿Dreamworks?



¡OJO AL DATO!



Todos con pandas...

VERSIÓN 5.0.4 DE WOW CON TODAS LAS RAZAS

World of Warcraft cuenta ya con 13 razas que están disponibles para todos los jugadores, no solo para quien compre la expansión *Mists of Pandaria*. Una actualización obligatoria es la responsable.

EL ENEMIGO FINAL PODRÁ UNIR A AMBAS FACCIONES EN SU CONTRA



LOCOSxDD
FORO XD



LOCOSxDD FOROXD

LAS CLAVES



1 TODOS LOS ESTILOS de los juegos de terror se combinan en la entrega más ambiciosa de todos los *Resident Evil.*



2 EXISTEN TRES CAMPAÑAS en cooperativo y una adicional, protagonizada por Ada Wong en solitario.



3 EL MULTIJUGADOR ONLINE comprende el modo Mercenarios y Caza de Agentes, en que controlamos los monstruos.

■ 2 de octubre ■ Capcom ■ Aventura

RESIDENT EVIL 6

El virus C se extiende por el mundo, los zombis siembran el caos, y nuestra última esperanza son siete agentes de la BSAA... capaces de protagonizar el *RE* más grande de la saga.

■ **ESTÁ TAN CERCA, QUE SENTIMOS EL ALIENTO DE LOS MUERTOS...** y en Capcom no están dispuestos a darnos un respiro. Por eso, continúa el goteo de información sobre *RE 6*, con niveles cada vez más espectaculares. Antes de nada, conviene recapitular: esta sexta entrega estará compuesta por tres campañas diferentes (conectadas entre sí en diferentes puntos) además de una historia adicional protagonizada por Ada Wong, que explicará los asuntos más oscuros de la trama.

Pues bien, esta vez nos han mostrado dos nuevos escenarios, que nos van a recordar a momentos clásicos de la saga. El primero de ellos es un asalto en una cabaña en medio de la nieve. Jake y Sherry Birkin deben hacerse fuertes (como en *Resident Evil 4*) hasta que la cosa se ponga tensa. Y entonces podremos huir a la desesperada, conduciendo una motonieve que corre a toda velocidad por el borde de un precipicio ¡en medio de la noche!

→ **SI TODAVÍA NO SE OS DISPARA EL PULSO,** esperad a ver la variedad de situaciones que vamos a encontrarnos, desde combatir en un avión (como en *Code Veronica*) a entrar en una vieja catedral, o unir nuestras fuerzas con tres amigos (en el modo cooperativo) para enfrentarnos a Ustanak en una zona de carga. Y por supuesto, habrá modo Mercenarios, Caza de agentes, y muchos secretos... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene niveles para todos los gustos, desde terror clásico a acción, con tres campañas y online... la propuesta es insuperable.

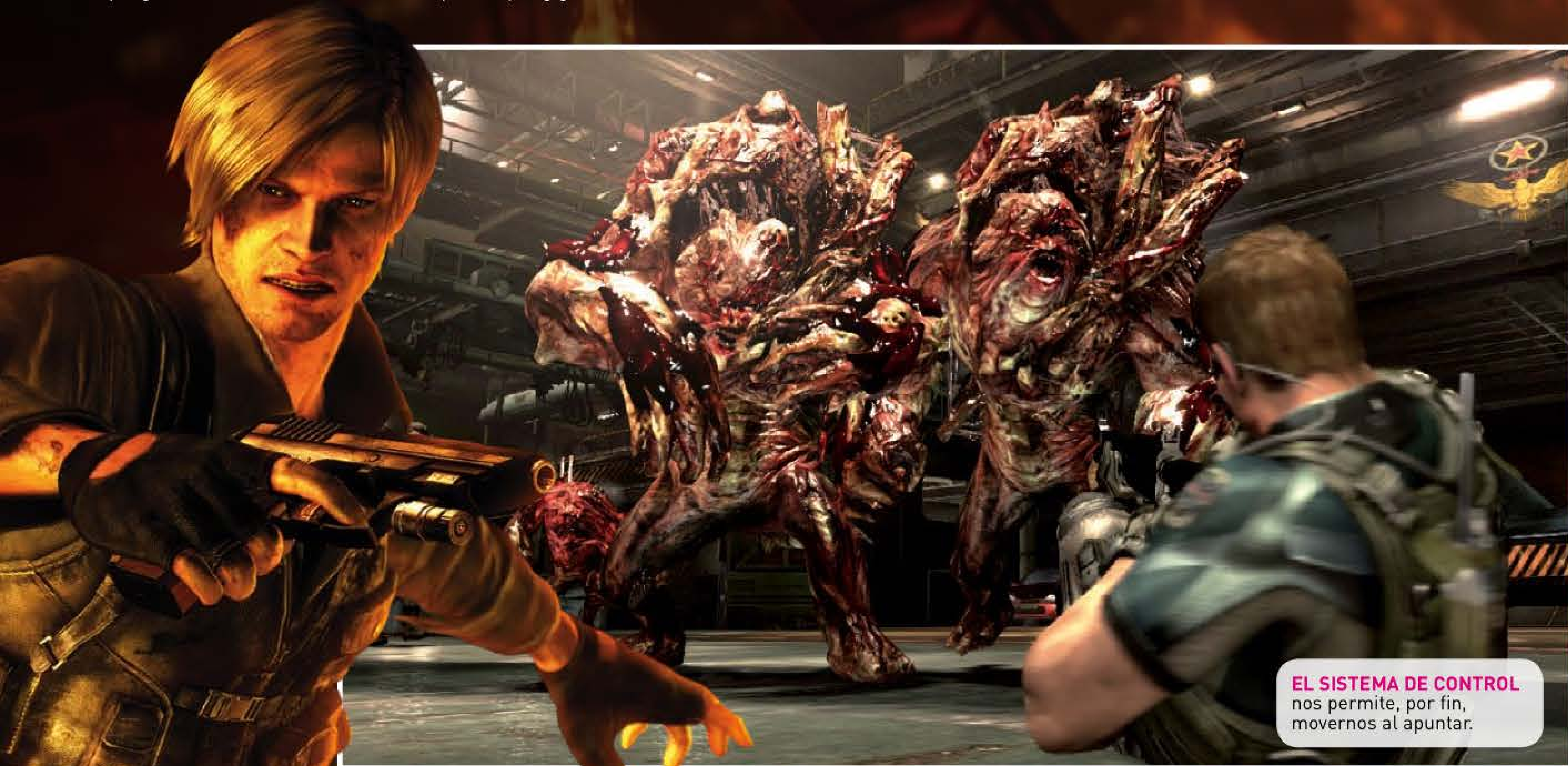




LOS ENEMIGOS no se limitan a muertos vivientes, arañas y murciélagos. Los hay tan peligrosos como J´avo (de distintas especies) y el gigantesco Ustanak.



MUCHOS ESCENARIOS parecen inspirados en juegos anteriores, como la cabaña al comienzo de *Resident Evil 4* o el combate en el avión de *Code Veronica.*



EL SISTEMA DE CONTROL nos permite, por fin, movernos al apuntar.

LAS TRES CAMPAÑAS SE SOLAPAN EN NIVELES ESPECIALES, PARA CUATRO JUGADORES





¡OJO AL DATO!



Terror en la red...

LA SAGA TENDRÁ SU PROPIA RED SOCIAL

Coincidiendo con el lanzamiento del juego se pondrá en marcha la red **Residentevil.net** para que nos pongamos en contacto con otros jugadores de todo el mundo, formemos equipos y comparemos nuestros logros.



LOCOSxDD FOROXD

LAS CLAVES



1 LA HISTORIA de Corvo está muy cuidada, con tres finales distintos, y todas las acciones tienen sus consecuencias.



2 EL SIGILO se convierte en nuestro principal aliado, dada la enorme inteligencia de nuestros enemigos.



3 LA AMBIENTACIÓN de Dunwall está inspirada en Londres, pero con detalles mágicos y tecnología steampunk.

12 de octubre **Bethesda** **Aventura**

DISHONORED

Corvo Attano era un guerrero legendario, un guardaespaldas perfecto, un fiel siervo del Imperio... y conserva todas estas virtudes para vengarse de quienes le traicionaron.

DETRÁS DE ESTA CONSPIRACIÓN se ocultan nombres tan importantes como los creadores de *Deus Ex*, el diseñador de *Half Life 2* o el responsable de *Arx Fatalis*... Por eso no os extrañará que esta aventura (en primera persona) se convierta en uno de los juegos más potentes del año. En primer lugar, por su diseño artístico, con inspiración steampunk, o por los poderes de Corvo (el protagonista) capaz de trepar, lanzar hechizos o infiltrarse. Pero sobre todo, por el sistema de Caos, que hará que todas nuestras acciones tengan consecuencias posteriores en el juego.

Os preguntaréis si con tantas habilidades no será demasiado sencillo, y ya os adelantamos que no, porque la inteligencia enemiga será durísima y nos pondrá las cosas difíciles en los enfrentamientos directos. Cada jugador podrá utilizar su táctica favorita, desde mantenerse en las sombras (o en los tejados), a disfrazarse como un soldado y entrar por la puerta principal, o librarse de los centinelas uno a uno, con una puñalada por la espalda. En cualquier caso, estas decisiones acabarán desembocando en inesperados giros del argumento, hasta alcanzar uno de los tres finales disponibles.

→LA RIQUEZA DE SU UNIVERSO SERÁ OTRA DE LAS PRINCIPALES VIRTUDES, de *Dishonored*. Conoceremos una versión alternativa de Londres llamado Dunwall, asolado por una plaga de ratas, dependiente de la caza de ballenas y controlado por el malvado Lord Regente. Un lugar oscuro y habitado por centenares de personajes, con su propia historia, narrada mediante alucinantes diálogos. Aquí llegará completamente en castellano, aunque la versión que nosotros hemos probado, en inglés, contaba con las voces de actores como Susan Sarandon, Carrie Fisher o Michael Madsen. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Será una de las grandes sorpresas del año. Repleto de personajes profundos, tramas secundarias y acciones que acarrean consecuencias. Con un diseño brutal.

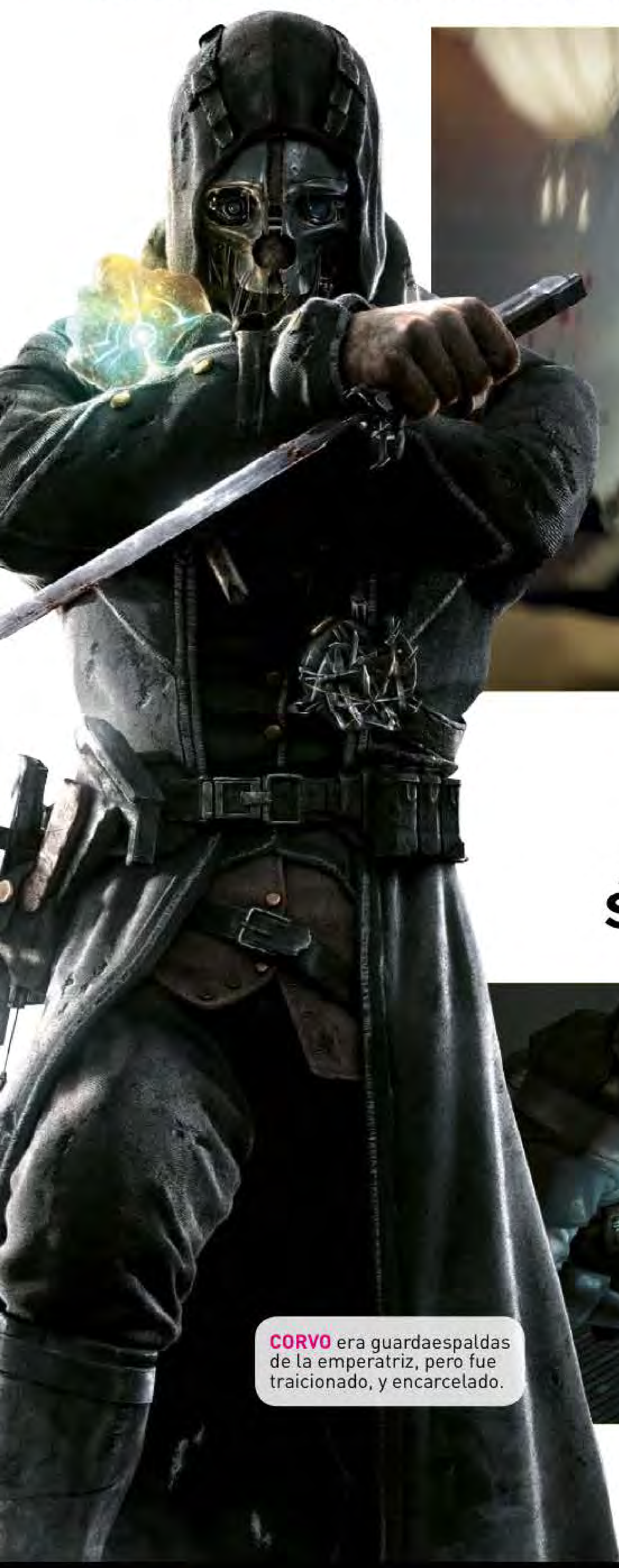




LOS PODERES DE CORVO ATTANO serán muy variados. Podemos usar las armas más sofisticadas, movernos con agilidad sobrehumana o invocar a las ratas.



LA AMBIENTACIÓN DECADENTE recordará a juegos como *Bioshock*, pero con decenas de personajes, cada uno con una personalidad muy trabajada.





EL COMBATE estará muy penalizado por la elevada inteligencia de los enemigos (y también su abundancia). Aun así, nosotros podremos escoger de qué modo queremos superar cada situación.

■ TODAS NUESTRAS ACCIONES GENERARÁN SUS CONSECUENCIAS ■



CORVO era guardaespaldas de la emperatriz, pero fue traicionado, y encarcelado.

¡OJO AL DATO!



Sus creadores...
ARKANE, UN EQUIPO DE ESTRELLAS

A la izquierda podéis ver a Raphael Colantonio (*Bioshock 2*) y a la derecha a Harvey Smith (*Deus Ex*). Ellos son los fundadores del estudio Arkane de Austin (Texas), responsable del desarrollo de *Dishonored*.



LOCOSxDD FOROXD

LAS CLAVES



1 EL CONTROL con el stick derecho y las transiciones más suaves transmiten sensaciones casi reales.



2 EL DREAM TEAM DE 1992 y los campeones de Londres 2012 aparecerán en el juego, junto a otras leyendas.



3 EL APARTADO TÉCNICO se encontrará a un paso de una retransmisión deportiva de verdad.

■ 2 de octubre ■ 2k Sports ■ Deportivo

NBA 2K13

Estuvimos a punto de "robarles" el oro olímpico, pero hay que reconocer que la NBA todavía está por delante de nuestro basket. Por eso les vamos a fichar para jugar en casa.

■ **ESTE SIMULADOR DE BASKET SE SUPERA A SÍ MISMO** temporada tras temporada, y mira que es difícil. Si los apartados técnicos van a conseguir que jugar un partido a *NBA 2K13* sea casi como ver una retransmisión real, los ajustes en el control van a lograr que las sensaciones de estar en la pista también sean las mismas. ¿Cómo? Pues trasladando el dribling al stick derecho del mando, con lo que resultará mucho más natural e intuitivo. Pero las mejoras llegarán más lejos: el contacto físico tendrá más relevancia, los pases al pecho o picados se alternarán de forma lógica y las animaciones de tiro contarán con transiciones mucho más suaves.

→ **NO SÓLO CONTAREMOS CON LAS PLANTILLAS ACTUALIZADAS** de la mejor liga del mundo, sino que podremos acompañar a la selección americana que ha ganado el oro en Londres ¡y también al Dream Team de 1992! Y no serán los únicos jugadores legendarios que saltarán al parquet: el All Star, con concurso de mates y triples, será un DLC para quienes lo hayan reservado con antelación.

La versión de Xbox 360 será compatible con Nike + para generar entrenamientos como los que hacen los profesionales, y además, gracias a la función "mejorado con Kinect", podremos dar órdenes al equipo, como que varíen la defensa o solicitar cambios en el banquillo. Por cierto, si el juego nos "escucha" alguna palabra malsonante, nos puede pitar técnica. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las ediciones anteriores han alcanzado un nivel tan alto que cuesta encontrar las mejoras, y aun así parece que *NBA 2K13* "crecerá" con las plantillas legendarias, el nuevo control y el uso de Kinect en 360.





EL ASPECTO DE LOS JUGADORES y su forma de jugar es inconfundible. *NBA 2K13* contará con estrellas de todos los tiempos, desde Wilt Chamberlain a Kobe Bryant.



GRACIAS A KINECT daremos órdenes a nuestros jugadores, cambiaremos de estrategia o pediremos cambios. Si soltamos un "taco" nos pitarán falta técnica.



EL CONTACTO FÍSICO bajo los tableros será una parte crucial de la simulación.



¡OJO AL DATO!

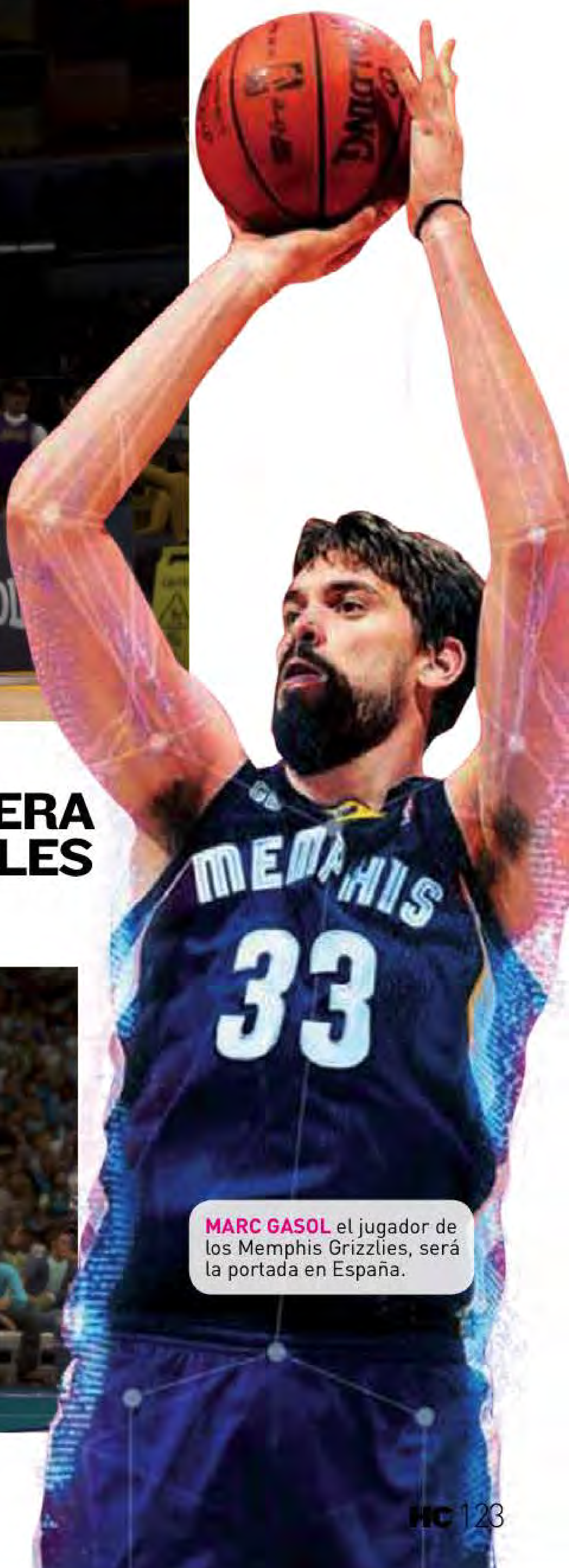


Comentaristas de lujo...
DAIMIEL, SIXTO MIGUEL SERRANO Y QUIROGA

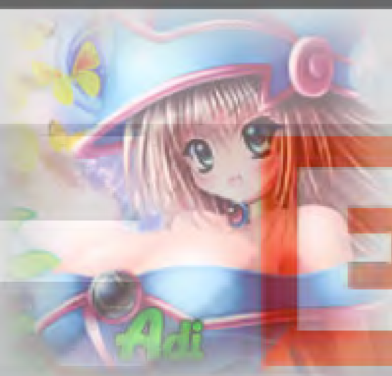
Parece que este año sí, por fin podremos disfrutar de una edición especial con comentarios en nuestro idioma. Los encargados de ponerle voz serán Daimiel y Serrano, de Canal +, y Jorge Quiroga, de Marca.

ESTE SIMULADOR SE SUPERA CADA AÑO, CON MÁS DETALLES Y MODOS DE JUEGO





MARC GASOL el jugador de los Memphis Grizzlies, será la portada en España.





MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

BD-DVD







Indiana Jones
Las Aventuras completas

- Género **Aventura**
- Protagonistas **Harrison Ford, Sean Connery, Shia Lebouf...**
- Director **Steven Spielberg**
- Precio **62,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Los cuatro largometrajes del incomparable arqueólogo se reúnen por primera vez en Blu-Ray, con sonido 5.1 y remasterizadas digitalmente y con concienzudas correcciones de color.
EXTRAS: **Tráilers, cinco documentales de rodaje, doce reportajes tras las cámaras, En el plató de En busca del arca perdida, De la selva al desierto...** ✶





Battleship

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Taylor Kitsch, Liam Neeson, Rihanna...**
- Director **Peter Berg**
- Precio **24,95 €**
- También en DVD **20,39 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★★☆

ARGUMENTO: Basada "libremente" en el famoso juego de mesa Hundir la Flota, nos presenta a Hopper, un oficial de la marina que se ve envuelto en una brutal batalla naval contra... ¡una gigantesca invasión alienígena! ¿Podrá el ejército de los Estados Unidos salvarnos de los malos una vez más?
EXTRAS: **Tour VIP por el barco, previsualización del final alternativo, Los efectos visuales, Documentales de producción, Entrevista al reparto...** ✶





Safe

- Género **Acción**
- Protagonistas **Jason Statham, Catherine Chan, James Hong...**
- Director **Boaz Yakin**
- Precio **No disponible**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Jason Statham encarna a Luke Wright, un ex-agente de las fuerzas especiales que debe rescatar a una niña asiática con memoria fotográfica que ha sido secuestrada por una tríada de Nueva York. La pequeña tiene la clave para acabar con la mafia rusa, las tríadas y con los agentes corruptos. Por tanto, los héroes tendrán a todos estos bandos en su contra.
EXTRAS: **Comentarios del director, Así se hizo.** ✶

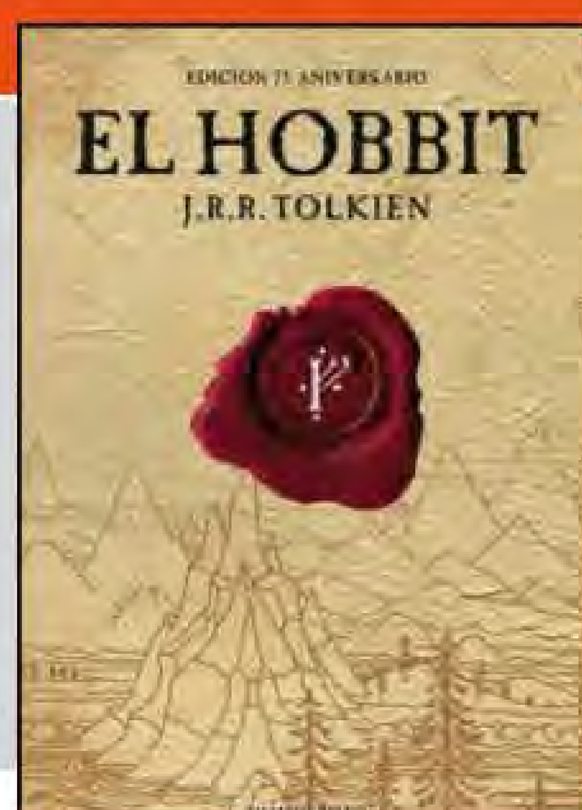


LIBROS

El Hobbit

Esta edición especial celebra el 75 aniversario de la publicación en inglés de esta aventura imprescindible. 3500 ejemplares numerados, que vienen con funda de piel grabada con motivos de El Libro Rojo y el mapa de Thrór.

- Editorial **Minotauro** ■ Precio **45 €**



The Walking Dead Woodbury

El universo de The Walking Dead sigue expandiéndose con esta segunda novela, en la que se descubre cómo Philip Blake se convierte en el amo de Woodbury y se obsesiona por crear el refugio definitivo.

- Editorial **Timunmas** ■ Precio **18,95 €**





LOCOSxDD
FOROXD

VIDEOJUEGOS



ESTRENOS

BD-DVD



Resident Evil La Maldición

- Género **Acción**
- Protagonistas **Leon Kennedy, Chris Redfield**
- Director **Makoto Kamiya**
- Precio **14,99 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Leon Kennedy recibe el encargo de viajar a una región del este de Europa, donde se ha propagado una amenaza biológica. Cuando desde EE.UU. le ordenan que se retire, decide investigar a fondo qué hay detrás de este misterio.
EXTRAS: **Las plagas: organismos de guerra, El ADN de la maldición, Tomas falsas, Galería de arte conceptual.** ✶



Sombras Tenebrosas

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Johnny Depp, Michelle Pfeiffer...**
- Director **Tim Burton**
- Precio **20,50 €**
- También en DVD **18,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: El ególatra vampiro Barnabás Collins despierta en su mansión después de doscientos años para encontrarse en unos años setenta que le resultan imposibles de asimilar. Además, tendrá que acostumbrarse a convivir con sus estrambóticos descendientes, los cuales necesitan su ayuda para salir adelante en sus problemas personales.
EXTRAS: **Escenas suprimidas, focus point, modo Maximum Movie.** ✶



Ira de Titanes

- Género **Fantástico**
- Protagonistas **Sam Worthington, L. Neeson, Ralph Fiennes...**
- Director **Jonathan Liebesman**
- Precio **20,50 €**
- También en DVD **18,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Perseo ha decidido llevar una vida tranquila junto a su hijo Helio. La Humanidad está perdiendo su fe en los dioses, por lo que éstos pierden su control sobre los titanes. Por su parte, Hades y Ares deciden capturar a Zeus. Perseo debería volver a la acción para resolver una situación que podría acabar con el orden divino...
EXTRAS: **Escenas eliminadas, tráiler interactivo, focus point, El camino de los dioses, modo Maximum Movie...** ✶

CINE

Resident Evil: Venganza

Milla Jovovich encarna a Alice por quinta vez, en un viaje contra Umbrella que la llevará a conocer a Leon S. Kennedy y Ada Wong.

- Productora **Constantin Film**
- Estreno **14 de septiembre**



Desafío Total

Remake del film de Schwarzenegger. En el futuro, Douglas sospecha que es un espía amnésico al visitar una compañía que implanta recuerdos.

- Productora **Columbia Pictures**
- Estreno **14 de septiembre**







BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.





▲ UN COLGANTE RECIÉN SACADO DE LA MINA

De lejos puede parecer un diamante de verdad, pero cuando nos acercamos... ¡sorpresa! Este colgante tiene la estética de *Minecraft*. La ventaja es que no tenéis que picar piedra ni buscar materiales para haceros con él...

Más información en:
quelovendan.com
Precio: 17,90 €

PARA VENCER A LOS TEMPLARIOS HACE FALTA CABEZA ▶

Ezio Auditore ha tenido que superar tres *Assassin´s Creed*, así que es normal que haya acabado con la cabeza como un bombo. Al menos, así lo muestra este simpático "bobblehead" de 18 cm., que ha sido creado por la compañía Neca.

Más información en:
www.skynet-shop.com/
Precio: 20,95 €







◀ PACMAN A LA CARRERA

Lo de manejar coches de radiocontrol está pasado de moda. Si queréis presumir de auténtico "frikismo", haceos con este pack de Pacman y un fantasma, a los que puedes manejar a distancia con estos sticks, al más puro estilo máquina recreativa.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 34,09 €

EN BORDERLANDS 2 SE SAQUEA SIN MIRAMIENTOS ▶

Borderlands 2 se estrenará con clase. Tanta, que se ofrecen 2 ediciones especiales. "El cazador de la cámara" incluye, además del juego, muñeco, libro de arte, pegatinas, mapa, cómic digital y un DLC. "Cofre de saqueo" incorpora, además de todo eso, un cofre de armas, una caja metálica, un glosario de criaturas, litografías, notas de campo, un mapa de tela y un certificado de autenticidad.

Más info en: www.game.es
Precio: 70 € (PC) y 90 € (consolas) para la 1ª edición, 110€ (PC) y 130€ (consolas) para la 2ª.



MANGA Y CÓMIC

The Darkness - Año 2

La lucha de Jackie Estacado contra la Oscuridad toma un nuevo rumbo cuando ésta pretende deshacerse de él y unos misteriosos objetos, llamados los Artefactos. El cómic sigue por líneas distintas a los juegos.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 14 €



Universo DC Alan Moore

Una recopilación de los relatos escritos por este genio del guión para DC, protagonizados por Batman, Green Lantern... A los lápices, mitos como Dave Gibbons o George Pérez.

Publicado por: ECC
Precio: 25 €







BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.







PARA VENCER A LOS TEMPLARIOS HACE FALTA CABEZA ▶

Ezio Auditore ha tenido que superar tres *Assassin´s Creed*, así que es normal que haya acabado con la cabeza como un bombo. Al menos, así lo muestra este simpático "bobblehead" de 18 cm., que ha sido creado por la compañía Neca.
Más información en:
www.skynet-shop.com/
Precio: 20,95 €

▲ UN COLGANTE RECIÉN SACADO DE LA MINA

De lejos puede parecer un diamante de verdad, pero cuando nos acercamos... ¡sorpresa! Este colgante tiene la estética de *Minecraft*. La ventaja es que no tenéis que picar piedra ni buscar materiales para haceros con él...
Más información en:
quelovendan.com
Precio: 17,90 €



◀ PACMAN A LA CARRERA

Lo de manejar coches de radiocontrol está pasado de moda. Si queréis presumir de auténtico "frikismo", haceos con este pack de Pacman y un fantasma, a los que puedes manejar a distancia con estos sticks, al más puro estilo máquina recreativa.
Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 34,09 €

EN BORDERLANDS 2 SE SAQUEA SIN MIRAMIENTOS ▶

Borderlands 2 se estrenará con clase. Tanta, que se ofrecen 2 ediciones especiales. "El cazador de la cámara" incluye, además del juego, muñeco, libro de arte, pegatinas, mapa, cómic digital y un DLC. "Cofre de saqueo" incorpora, además de todo eso, un cofre de armas, una caja metálica, un glosario de criaturas, litografías, notas de campo, un mapa de tela y un certificado de autenticidad.
Más info en: www.game.es
Precio: 70 € (PC) y 90 € (consolas) para la 1ª edición, 110€ (PC) y 130€ (consolas) para la 2ª.



MANGA Y CÓMIC

The Darkness - Año 2

La lucha de Jackie Estacado contra la Oscuridad toma un nuevo rumbo cuando ésta pretende deshacerse de él y unos misteriosos objetos, llamados los Artefactos. El cómic sigue por líneas distintas a los juegos.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 14 €

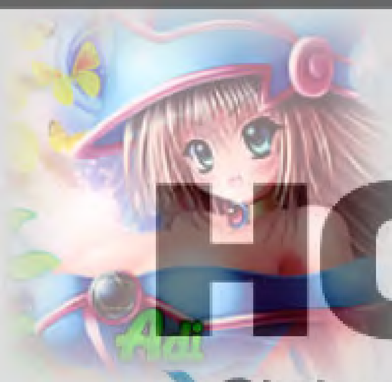


Universo DC Alan Moore

Una recopilación de los relatos escritos por este genio del guión para DC, protagonizados por Batman, Green Lantern... A los lápices, mitos como Dave Gibbons o George Pérez.

Publicado por: ECC
Precio: 25 €





HOBBY SHOPPING



Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

engine

TU MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS

- El **más amplio catalogo** en juegos, consolas, periféricos...
- **Información actualizada** de próximos lanzamientos y comunicaciones oficiales de proveedores
- Los **más competitivos** del mercado

ATENCIÓN DIRECTA

Tlf: 902 364 463 - 91 330 01 01 • **Fax:** 91 380 19 12

email: distribución@engine.es

Los lanzamientos más esperados





PS3 XBOX 360 Wii PS VITA NINTENDO 3DS PSP NINTENDO DS PlayStation 2 PC DVD-ROM

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio, solicita información: 902 11 13 15





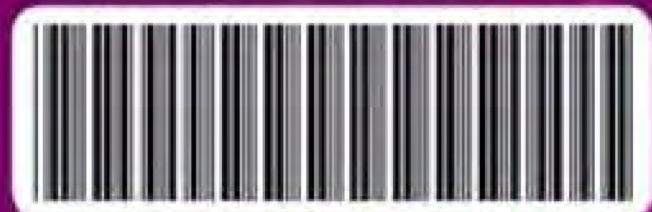


Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!



265 tiendas en toda España





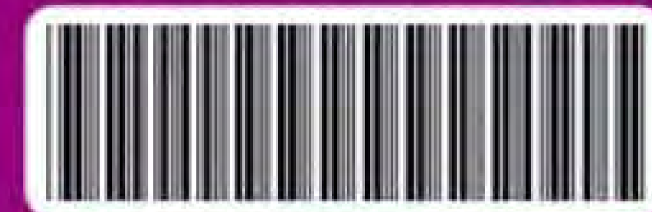












www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 08/10/12. Impuestos incluidos.

GAME

Tu especialista en videojuegos

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

FOROXD

ALBACETE
- **ALBACETE** c/Feria, 16 ☎ 967 66 66 93
- **ALBACETE** c/Nueva, 47 ☎ 967 61 03 08
- **HELLÍN** c/Melchor de Macanaz, 36 ☎ 967 17 61 62
- **ALMANSA** c/Corredera, 50 ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
- **PETRER** C.C. Carrefour L16-18 Atv. Alicante-Madrid km 36,5 ☎ 965 37 46 16
- **TORREVIEJA** c/Ramón Gallud, 35 ☎ 965 70 95 92

ASTURIAS
- **AVILÉS** c/Fernando Morán, 2 ☎ 984 05 29 97

BALEARES
- NUEVA APERTURA **IBIZA** c/Aragón, 60 ☎ 971 09 05 33

BARCELONA
- **EL PRAT DE LLOBREGAT** Rosa Rivas i Parellada, 24 ☎ 93 370 49 29
- **L'AMETLLA DEL VALLES** C.C. Sant Jordi L10 Carretera C-17, Km 27 ☎ 93 845 71 40

CÁDIZ
- **ALGECIRAS** c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11 ☎ 956 668 801

CASTELLÓN
- **BENICARLÓ** C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 ☎ 964 46 29 81

CIUDAD REAL
- **CIUDAD REAL** c/ De La Mata, 13 ☎ 926 251 673

JAÉN
- **ÚBEDA** Avda. Ciudad de Linares, 1 ☎ 953 75 16 41

MADRID
- NUEVA DIRECCIÓN **MADRID** C.C. Alcalá Norte - L-60 Bajo c/Alcalá, 414 ☎ 91 407 56 40
- **ARANJUEZ** Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE ☎ 91 892 05 49

MELILLA
- **MELILLA** c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6 - L3 ☎ 952 67 94 91

MURCIA
- **YECLA** c/Maestro Mora, 20 ☎ 968 71 84 17

VALENCIA
- **VALENCIA** c/Menorca, 19 - C.C. AQUA L.S-05 ☎ 96 330 47 50
- **ALZIRA** C.C. Carrefour, L-9 - Ctra. de Albalat s/n ☎ 962 459 929
- **L'ELIANA** C.C. EL OSITO c/ Tuejar S/N ☎ 962 72 52 13

XBOX 360 — CONSOLAS, NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



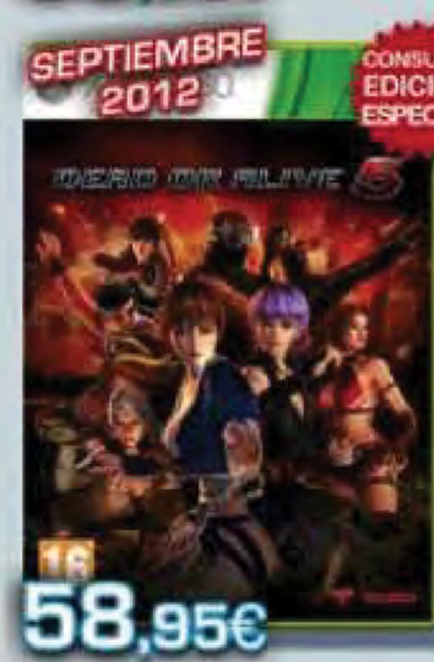






































NINTENDO 3DS — NINTENDO DS — Wii



























PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

GameSHOP

especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 1
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

LOCOSxDD
FOROXD

PS3 — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

- SEPTIEMBRE 2012 — P4A Persona 4 Arena — 47,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — +24 SOBRE "ORO" FIFA ULTIMATE TEAM — CONSULTA EDICIONES CLUBES — FIFA 13 — 66,95€
- OCTUBRE 2012 — DLC ELITE SOLDIER PACK — XCOM Enemy Unknown — 59,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — Gran Turismo 5 Academy Edition — 28,95€
- OCTUBRE 2012 — Dishonored — 58,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — DLC PREMIERE CLUB +GORRA RESERVAS — CONSULTA EDICIONES ESPECIALES — Borderlands 2 — 59,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — F1 2012 — 62,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — CONSULTA EDICIÓN ESPECIAL — Dead or Alive 5 — 58,95€
- OCTUBRE 2012 — +DLC FORTALEZA MARINA RESERVAS — CONSULTA EDICIONES ESPECIALES — Resident Evil 6 — 66,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — PES 2013 Pro Evolution Soccer — 47,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — Family Guy: Back to the Multiverse — 66,95€
- OCTUBRE 2012 — +DLC ALL-STAR HOUSTON RESERVAS — CONSULTA EDICIÓN ESPECIAL DYNASTY — NBA 2K13 — 59,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — CONSULTA EDICIÓN ESPECIAL — One Piece Pirate Warriors — 58,95€
- NOVIEMBRE 2012 — +EDICIÓN LOST EXPEDITIONS EXCLUSIVA RESERVAS ER PACK — CONSULTA EDICIÓN ESPECIAL DEMENCIA — Far Cry 3 — 66,95€
- OCTUBRE 2012 — HAZ TU RESERVA — Skylanders Giants — STARTER PACK 71,95€ — BOOSTER PACK 57,95€
- NOVIEMBRE 2012 — EDICIÓN LIMITADA RESERVAS +DLC POWER PACK — Most Wanted — 66,95€
- NOVIEMBRE 2012 — HITMAN SNIPER CHALLENGE CON TU RESERVA — CONSULTA EDICIÓN PROFESIONAL — Hitman — 58,95€
- OCTUBRE 2012 — ED. LIMITADA RESERVAS BETA BATTLEFIELD 4 — DLC ÓPTICAS +4 PARCHES RESERVA — Medal of Honor Warfighter Limited Edition — 66,95€
- OCTUBRE 2012 — CONSULTA JOIN OR DIE EDITION — Assassin's Creed III — 66,95€
- NOVIEMBRE 2012 — +LANYARD RESERVA +DLC NUKETOWN 2025 BONUS MAP — CONSULTA EDICIONES ESPECIALES — Call of Duty Black Ops II — 66,95€

PS VITA — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

- NOVIEMBRE 2012 — Call of Duty Black Ops Declassified — 46,95€
- OCTUBRE 2012 — PlayStation All-Stars Battle Royale — 37,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — Street Fighter X Tekken — 48,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — FIFA 13 — 47,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — LittleBigPlanet PS Vita — 47,95€
- OCTUBRE 2012 — WRC 3 FIA World Rally Championship — CONS.
- OCTUBRE 2012 — Assassin's Creed III Liberation — 46,95€
- NOVIEMBRE 2012 — Most Wanted — 47,95€
- OCTUBRE 2012 — Super Monkey Ball Banana Splitz — 46,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — New Little King's Story — 37,95€
- OCTUBRE 2012 — Spy Hunter — 39,95€
- SEPTIEMBRE 2012 — Supremacy MMA Unrestricted — 37,95€
- OCTUBRE 2012 — Silent Hill Book of Memories — 37,95€
- NOVIEMBRE 2012 — Sonic All-Stars Racing Transformed — 38,95€

BLIZZARD — WORLD OF WARCRAFT — MISTS of PANDARIA

25 Septiembre 2012

¡¡Haz tu reserva!! 32,95€

Disponible para PC y Mac. Requiere la versión completa de World of Warcraft Battle Chest, Wrath of the Lich King y Cataclysm, además de una cuenta de Battle.net para jugar.

PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. . PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE



EL MES QUE VIENE

HC Nº 254 A LA VENTA EL 10 DE OCTUBRE

HALO 4

Visitamos las oficinas de 343 Industries en Seattle para ofreceros un reportaje exclusivo sobre el regreso del Jefe Maestro.



Y ADEMÁS...

Analizamos Dishonored, Resident Evil 6 y FIFA 13

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



STA

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
MAQUETADOR: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.. Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción: Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por ojd

HOBBY PRESS
Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



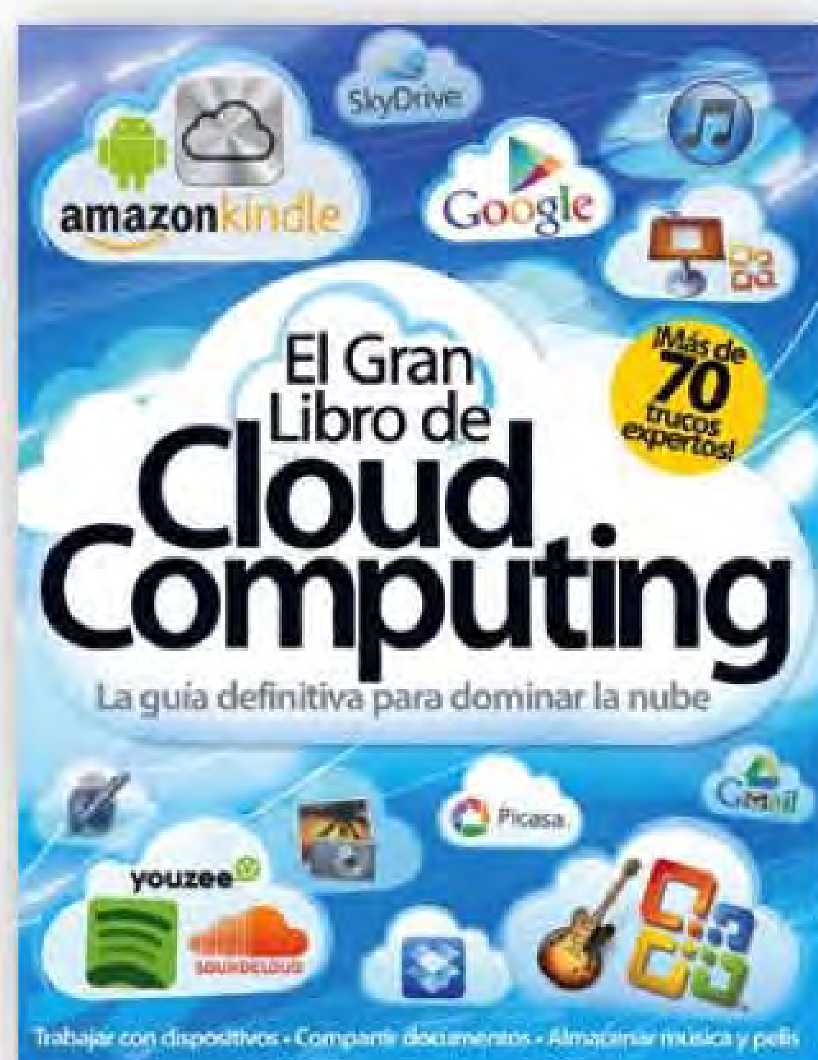




Libros y guías axel springer

Desearás tenerlos todos, todos... ¡todos!

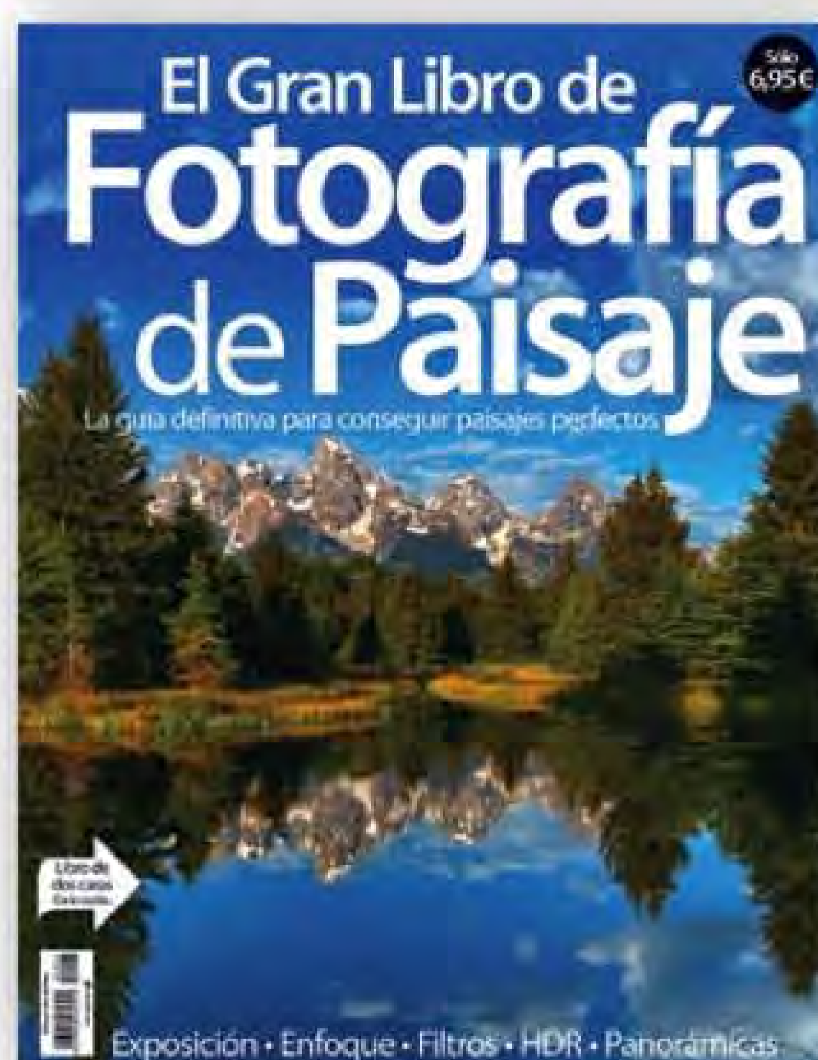
Fotografía, diseño web, arte 3D, smartphones, mundo Apple, Apps imprescindibles, videojuegos... ¿Quieres saber más?





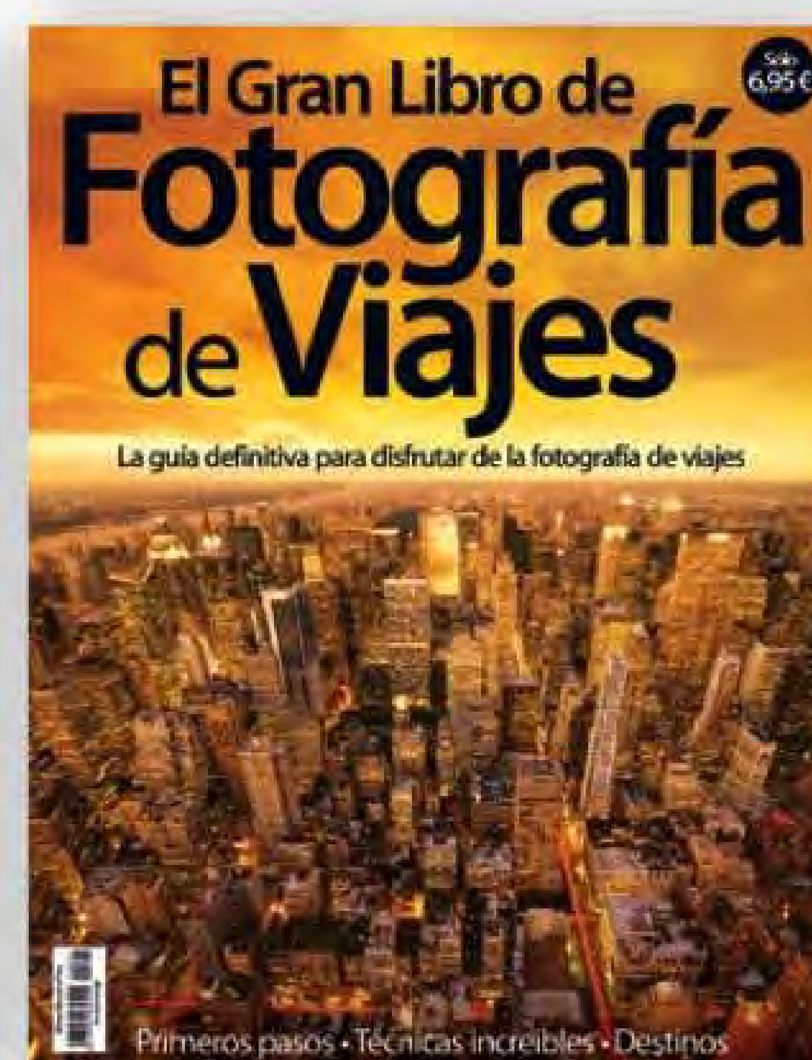




















También disponible la versión para iPad e iPhone



LOCOSxDD
FOROXD

BORDERL

18

www.pegi.info

© 2012 GEARBOX SOFTWARE, LLC. ALL RIGHTS RESERVED. BORDERLANDS, GEARBOX, AND THE GEARBOX SOFTWARE LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS, AND THE BORDERLANDS LOGO IS A TRADEMARK, ALL OF GEARBOX SOFTWARE, L
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE



LANDS 2®

LOCOSxDD
FOROXD

LC AND ARE USED HERE UNDER LICENSE. BORDERLANDS 2 IS PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY 2K GAMES, A SUBSIDIARY OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 2K GAMES
, INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

gearbox software

2K GAMES

LOCOSxDD FORO XD

LOS NUEVOS CAZARRECOMPENSAS

AXTON como "EL SOLDADO"

Fue expulsado del ejército por ser un soldado impredecible y pretencioso, pero tiene un corazón de oro. Antes que afrontar la muerte ante un pelotón de fusilamiento, prefirió retirarse al único planeta donde sabía que apreciarían su talento armamentístico: Pandora. No es recomendable preguntarle por su placa de identificación ni por su mujer... Dicen que no le sienta bien.





ARMAS PREFERIDAS: Armas de media y corta distancia, así como torretas.

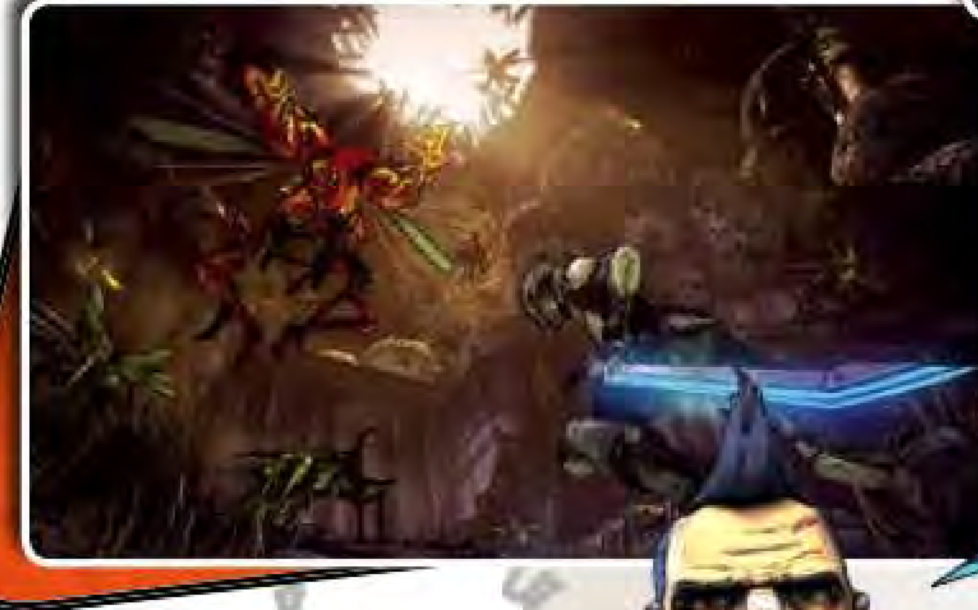
HABILIDADES ESPECIALES:
- **TORRETA ESCORPIÓN 2.0:** Dispara automáticamente a los enemigos y puede personalizarse, para que incorpore granadas y cohetes o para que se teletransporte.
- **DESTRUCCIÓN:** Despliega torretas que generan una explosión nuclear y lo carbonizan todo a su alrededor.

ZERO como "EL ASESINO"

Este asesino enmascarado es todo un misterio: no tiene cara conocida y habla en una lengua extraña, motivos más que suficientes para considerarle un peligro público. Quien dice eso de "estar más solo que la una" es porque no conoce aún al solitario '0'.

ARMAS PREFERIDAS: Francotiradores y espadas de hoja afilada.

HABILIDADES ESPECIALES:
- **ENGAÑO:** Genera un señuelo holográfico para distraer a los enemigos y se vuelve invisible durante unos segundos, durante los cuales ve el punto débil de los enemigos.
- **EJECUCIÓN:** Katana en mano, encadena rapidísimos combos para despedazar a multitud de rivales de una sola tacada.







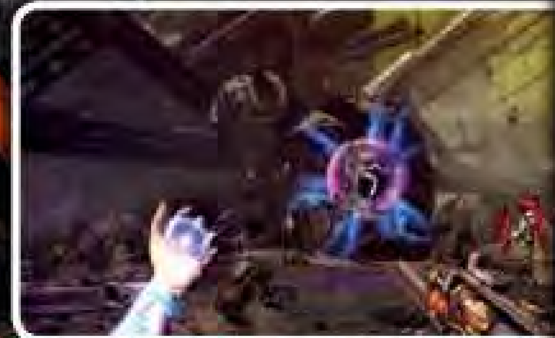
MAYA como "LA SIRENA"



Llegada a Pandora desde el planeta Athenas, donde antaño fue adorada como una auténtica diosa, quiere saber más sobre su herencia de sirena y, de paso, fundir a las criaturas de Pandora con sus misteriosos poderes mentales. Que no os engañen ni su apariencia femenina, ni su belleza ni sus tatuajes, que son mucho más que un mero adorno, pues fue entrenada para aniquilar de mil y una formas. La telequinesia es una forma de vida para ella.

ARMAS PREFERIDAS: Pistolas, ametralladoras ligeras y poderes telequinéticos.

HABILIDADES ESPECIALES:
- **FIJACIÓN EN FASE:** Hace levitar a los enemigos y los traslada, sin remedio, a otra dimensión.
- **FIJACIÓN MENTAL:** Usa la energía para curar a sus compañeros o controlar mentalmente a los enemigos y que luchen de su lado.





SALVADOR como "EL GUNZERKER"

Su sutilidad es la propia de un nativo de Pandora, es decir, cero. Los esteroides le han granjeado un peculiar cuerpo: pequeño, pero fuerte y matón. Le encanta hacer volar a la gente por los aires, cobrar sus deudas y reírse a carcajadas de la violencia que le rodea. ¿Se puede esperar menos de un tipo armado y con anatomía de berserker?

ARMAS PREFERIDAS: Armas dobles y armas pesadas, con predilección por los lanzacohetes.

HABILIDADES ESPECIALES:
- **FURIA GUNZERKER:** Empuña dos armas al mismo tiempo, con cualquier combinación imaginable.
- **"VENID A POR MÍ":** Atrae la atención de los enemigos a base de insultos para, así, acribillarlos, aprovechando la dualidad de armas.









BORDERLANDS 2®

Disparos, rol y cooperación se dan la mano en la última maravilla del estudio Gearbox.

El planeta Pandora es un lugar inhóspito, plagado de criaturas y de personajes malvados como Jack el 'Guapo', líder de la Corporación Hyperion, que anhela devolver a la vida a un misterioso alienígena conocido como 'el Guerrero'. Sin embargo, los cuatro cazarrecompensas protagonistas de *Borderlands 2* están decididos a pararle los pies, a base de disparos y poderes especiales, con su "rango de cabronazo". La secuela de uno de los juegos más sorprendentes de la presente generación lleva la hibridación de shooter y RPG a un nuevo nivel, con multijugador cooperativo para cuatro usuarios, más de 50 horas de duración, cientos de armas que empuñar, una decena de jefazos a los que derrotar y kilómetros y kilómetros de terreno sobre los que explorar en busca de encargos, ya sea a pie o sobre vehículos. Pandora, cincelado a golpe de 'cel shading' y color, ha aumentado en un tercio su tamaño respecto al primer Borderlands. El juego cuenta con un doblaje al castellano de película y con un tono humorístico lleno de guiños a otras producciones. El reinventor del shoot'em up ha vuelto para reinar.

…NETA REPLETO DE VIDA

…a con el primer Borderlands

BORDERLANDS / BORDERLANDS 2

ESCENARIOS Antes, sólo había un gran páramo desértico. Ahora, hay tundras, selvas, bosques, lagos, volcanes, zonas urbanas, cavernas... La cantidad de ecosistemas se ha multiplicado.

HABILIDADES Y ARMAS En la primera parte, ya había miles de armas y distintas posibilidades de evolución del personaje. En la secuela, existen un trillón de armas y posibilidades.

ENEMIGOS La cantidad de enemigos ha aumentado. Hay entre 15 y 20 familias, con numerosos jefazos finales, y son mucho más variados e inteligentes que en la primera entrega.

…o para 4 jugadores

Claptrap

Estos simpáticos y alocados robots eran muy habituales en el primer *Borderlands*, pero, tras la 'Robolución', fueron convertidos en chatarra por Jack el 'Guapo'... Todos, salvo uno. Ahora, ése busca vengarse...

…cer

…ble tres …nto del …uito para …con habi… …disparos

Edición "El Cazador de la Cámara"

Borderlands 2 sale a la venta en 3 ediciones: normal, Cazador de la Cámara y Cofre de saqueo. La edición Cazador de la Cámara tiene un precio recomendado de 90 € en consolas y 70 en PC, e incluye un muñeco de Marcus, un libro de arte, un set de pegatinas, el mapa de Pandora y contenido descargable extra.

UN PLANETA REPLETO DE VIDA

Comparativa con el primer Borderlands

La primera entrega de *Borderlands* contaba con una gran calidad, pero en Gearbox se han esforzado para que todo sea mucho mejor en esta continuación. Escenarios más diferenciados y amplios, habilidades más espectaculares y destructivas, enemigos más variados y desafiantes o una historia mejor narrada son sólo algunas de las mejoras de este segundo viaje a las peligrosas tierras del planeta Pandora.





ESCENARIOS Antes, sólo había un gran páramo desértico. Ahora, hay tundras, selvas, bosques, lagos, volcanes, zonas urbanas, cavernas... La cantidad de ecosistemas se ha multiplicado.





HABILIDADES Y ARMAS En la primera parte, ya había miles de armas y distintas posibilidades de evolución del personaje. En la secuela, existen un trillón de armas y posibilidades.





ENEMIGOS La cantidad de enemigos ha aumentado. Hay entre 15 y 20 familias, con numerosos jefazos finales, y son mucho más variados e inteligentes que en la primera entrega.

Cooperativo para 4 jugadores

El multijugador es una de las piedras angulares. Hasta cuatro usuarios pueden compartir disparos y paseos por Pandora, con la infinidad de estrategias a las que dan pie las combinaciones de habilidades de todos los personajes disponibles.



Claptrap

Estos simpáticos y alocados robots eran muy habituales en el primer *Borderlands*, pero, tras la 'Robolution', fueron convertidos en chatarra por Jack el 'Guapo'... Todos, salvo uno. Ahora, ése busca vengarse...



Mechromancer

Este personaje estará disponible tres meses después del lanzamiento del juego, en forma de DLC, gratuito para los que lo reserven. Contará con habilidades como hacer que sus disparos reboten por el escenario.



Edición "El Cazador de la Cámara"



Borderlands 2 sale a la venta en 3 ediciones: normal, Cazador de la Cámara y Cofre de saqueo. La edición Cazador de la Cámara tiene un precio recomendado de 90 € en consolas y 70 en PC, e incluye un muñeco de Marcus, un libro de arte, un set de pegatinas, el mapa de Pandora y contenido descargable extra.

BORDERLANDS® 2

Disparos, rol y cooperación se dan la mano en la última maravilla del estudio Gearbox.

El planeta Pandora es un lugar inhóspito, plagado de criaturas y de personajes malvados como Jack el 'Guapo', líder de la Corporación Hyperion, que anhela devolver a la vida a un misterioso alienígena conocido como 'el Guerrero'. Sin embargo, los cuatro cazarrecompensas protagonistas de *Borderlands 2* están decididos a pararle los pies, a base de disparos y poderes especiales, con su "rango de cabronazo". La secuela de uno de los juegos más sorprendentes de la presente generación lleva la hibridación de shooter y RPG a un nuevo nivel, con multijugador cooperativo para cuatro usuarios, más de 50 horas de duración, cientos de armas que empuñar, una decena de jefazos a los que derrotar y kilómetros y kilómetros de terreno sobre los que explorar en busca de encargos, ya sea a pie o sobre vehículos. Pandora, cincelado a golpe de 'cel shading' y color, ha aumentado en un tercio su tamaño respecto al primer Borderlands. El juego cuenta con un doblaje al castellano de película y con un tono humorístico lleno de guiños a otras producciones. El reinventor del shoot'em up ha vuelto para reinar.



LOCOSxDD FOROXD





EL PROFESOR LAYTON y la máscara de los prodigios™

¿Buscas problemas?

Si eres un gamer de los que no dan nada por imposible, necesitas un reto a tu altura







IMÁGENES 2D DE UN JUEGO CON OPCIÓN 3D

A LA VENTA 26 DE OCTUBRE

Resérvalo ahora y hazte con un **llavero exclusivo**





NINTENDO 3DS.



NINTENDO 3DS. XL

© 2012 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners.
TM, ®, Nintendo DS and Nintendo 3DS logos are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL.
Es compatible con el cargador de Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3DS™

PROMOCIÓN DISPONIBLE HASTA AGOTAR EXISTENCIAS (8.000 UNIDADES DISPONIBLES)

BLADE CENTER · CANAL OCIO · EL CORTE INGLÉS · FNAC · GAME · GAMESTOP · MEDIAMARKT · SATURN · WORTEN · XTRALIFE